

AMSTRAD
MAGAZINE
TOP 12
douze idées
de jeux-cadeaux
pour Noël
N° 29
Décembre
1987
20 F
TORRES
M 1157 - 29 - 20,00 F
3791157020009 00290
LE PCW DETECTIVE DE CHOC
LES COMPILATEURS BASIC A L'ESSAI
BOB MORANE : UNE TRILOGIE AVANT LA LETTRE



PREPAREZ-VOUS . . . ELITE PRESENTE
TROIS DE SES MEILLEURS JEUX . . .
elite
Elite Systems SARL
1 Voie Félix Eboué,
94000 Créteil, Paris
Tél: 43.39.23.21
Télex: 220 064, ext 3076
Spectrum – Cassette
Amstrad – Cassette
Amstrad – Disque
Commodore – Cassette
Commodore – Disque
CB/Chèque bancaire
Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.
THUNDERCATS
elite
THUNDERCATS
Liono, le chef intrépide des Thundercats, est contraint d'accepter un combat désespéré pour récupérer l'"Epée des augures" et le fabuleux "Oeil de Thundera", source de mystérieux pouvoir des Thundercats.
6-PAK
VOL.2
INTO THE EAGLE'S NEST
BATTY
ACE
SHOCKWAY RIDER
INTERNATIONAL KARATE
LIGHT FORCE
HIT-PAK
6-PAK VOLUME 2
Suite du célèbre 6-PAK – les meilleurs jeux de 1986.
International Karate – System 3
Into the Eagles Nest – Pandora
ACE – Cascade
Light Force – Faster Than Light
Shockway Rider – Faster Than Light
Batty – previously unreleased
BUGGY BOY
Tatsumi
elite
BUGGY BOY
La classique machine à sous de Tatsumi fut l'un des jeux les plus "nouveau" et excitants jamais inventés. Aujourd'hui, vous pouvez profiter pleinement de l'excitation brutale créée par Buggy Boy sur votre propre ordinateur.

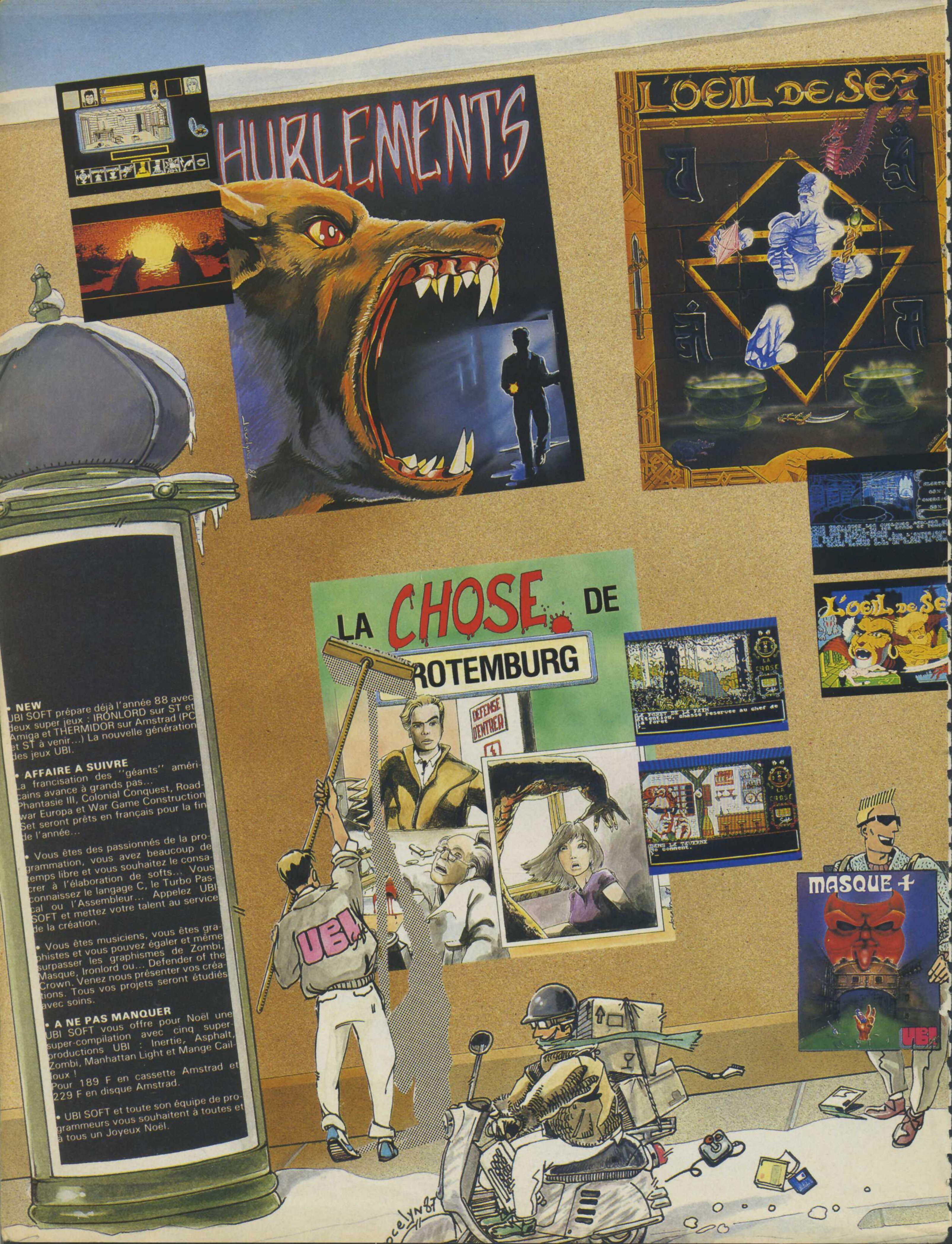

UBI Soft
HURLEMENTS
PEUR SUR AMITYVILLE
HURLEMENTS
Du même auteur que ZOMBI !
Amstrad Disc. 180F
Atari ST * 259F
PC & Compat* 259F
PEUR SUR AMITYVILLE
L'horreur, le sang et la mort seront désormais votre lot quotidien...
Amstrad Cass. 140F
Amstrad Disc. 180F
Atari ST * 259F
PC & Compat* 259F
BILLE
fnac
Disponibles dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC



V2
Une fantastique histoire d'espionnage !
Amstrad Disc. 180F
GABRIELLE
V2
GABRIELLE
La descente aux enfers d'un ange guerrier !
Amstrad Cass. 140F
Amstrad Disc. 180F
Atari ST * 259F
PC & Compat* 259F
V2
GABRIELLE
UBI Soft
DIFFUSION
se tient à votre disposition, pour tous renseignements et commandes
Téléphonez au 16 (1) 43 39 23 21



7
TERRIBLES
EPREUVES
PLUS
L EPREUVE
DE PENALITE
BRAS-DE-FER
EPREUVE
DETIR 3
INSTRUCTEUR DE
COMBAT
CHIN-UPS
PENALTY
AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



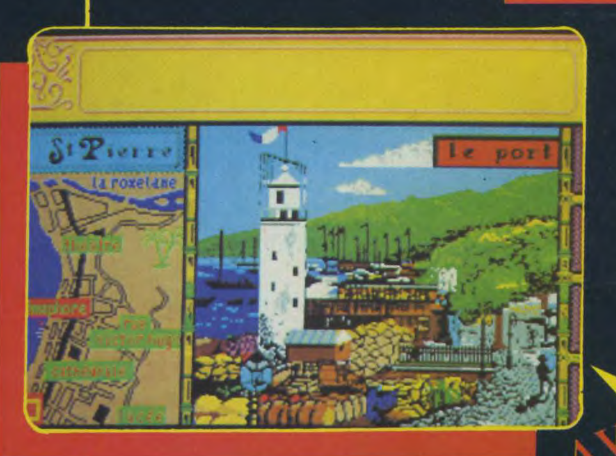
HURLEMENTS
L'OEIL DE SET
LA CHOSE DE ROTEMBURG
DEFENSE D'ENTRER
MASQUE +
UBI
• NEW
UBI SOFT prépare déjà l'année 88 avec
deux super jeux : IRONLORD sur ST et
Amiga et THERMIDOR sur Amstrad (PC
et ST à venir...) La nouvelle génération
des jeux UBI.
• AFFAIRE A SUIVRE
La francisation des "géants" améri-
cains avance à grands pas...
Phantasie III, Colonial Conquest, Road-
war Europa et War Game Construction
Set seront prêts en français pour la fin
de l'année...
• Vous êtes des passionnés de la pro-
grammation, vous avez beaucoup de
temps libre et vous souhaitez le consa-
crer à l'élaboration de softs... Vous
connaissez le langage C, le Turbo Pas-
cal ou l'Assembleur... Appelez UBI
SOFT et mettez votre talent au service
de la création.
• Vous êtes musiciens, vous êtes gra-
phistes et vous pouvez égaler et même
surpasser les graphismes de Zombi,
Masque, Ironlord ou... Defender of the
Crown. Venez nous présenter vos créa-
tions. Tous vos projets seront étudiés
avec soins.
• A NE PAS MANQUER
UBI SOFT vous offre pour Noël une
super-compilation avec cinq super-
productions UBI : Inertie, Asphalt,
Zombi, Manhattan Light et Mange Cail-
loux !
Pour 189 F en cassette Amstrad et
229 F en disque Amstrad.
• UBI SOFT et toute son équipe de pro-
grammeurs vous souhaitent à toutes et
à tous un Joyeux Noël.



L'ANNEAU de ZENGARA
Chez un marchand
Vous entrez dans une petite batisse ou sont entassees des marchandises.Le marchand vous accueille chaleureusement.
Il regne ici une odeur fetide typique de ce genre d'endroit . Une ravissante jeune fille est retenue prisonniere...
UBI Soft
LE MAITRE DES AMES
ZOMBI
UBI
VOYAGER
LE NECROMANCIER
UBI
UBI Soft
fnac
DISPONIBLES DANS LES MEILLEURS
POINTS DE VENTE ET DANS LES FNAC

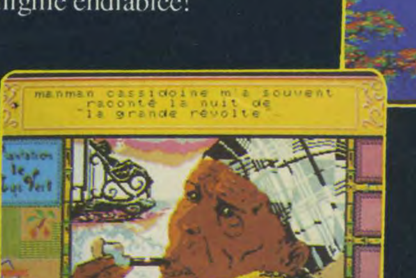
LE SOFT A SES LEGENDES

MEWILO



Des personnages attachants vous guident au cours d'une enquête surprenante qui prend place dans le décor flamboyant de la Martinique de 1902.
MYSTERE,PASSION et HUMOUR rythment cette énigme endiablée!

AVENTURE



ST PIERRE

Disquette Thomson
Amstrad CPC
Atari ST
Compatible PC

Une mise en scène exceptionnelle soutenue par l'écriture et la musique antillaises.

Avec la participation du CONSEIL GENERAL DE LA MARTINIQUE

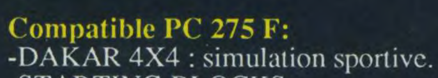
CARRE D'AS



AMSTRAD 195 F:
-STARTING BLOCK: simulation sportive
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.
-JAMES DEBUG III :
Le mystère de Paris: aventure et action.
-GORBAF: action aux multiples tableaux.

THOMSON 235 F:
-ROBINSON CRUSOE: aventure.
-JAMES DEBUG III :
Le mystère de Paris : aventure et action.
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.
-OPERATION NEMO: wargame d'action.

Compatible PC 275 F:
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.



-STARTING BLOCKS :
simulation sportive.
-BALADE AU PAYS DE BIG BEN:
éducatif anglais.
-ROBINSON CRUSOE: aventure.

25, rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tel:(16-1) 46 04 70 85



Demandez un catalogue des nouveautés
Joindre 2 timbres à 2,20 Fr.

AMS 12/87

Bon de commande. Nom et adresse:--

--Prix total +10F de frais de port

Mewilo: 220F disk Thomson 220F Amstrad CPC 250F Atari ST 250F Compatible PC







Faites jusqu'à 110 F d'économie en profitant du tarif préférentiel réservé à nos abonnés.

50 F d'économie

1 an, 11 numéros : 170 F
au lieu de 220 (prix de vente au numéro) (Europe : 210 F, airmail : 280 F)

2 ans, 22 numéros : 330 F
au lieu de 440 F (prix de vente au numéro) (Europe : 410 F, airmail : 550 F)

Veuillez m'abonner pour une durée de :
☐ 1 an (11 numéros) 170 F (Europe : 210 F, airmail : 280 F)
☐ 2 ans (22 numéros) 330 F (Europe : 410 F, airmail : 550 F)

Je commande : le n°1 (20 F) - le n°2 (20 F)
Ci joint, mon règlement par :
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom .... Prénom ....
Société ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville ....
Téléphone ....

Bon à découper et à adresser avec votre règlement à :
Laser Presse, service Diffusion, 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.



SOMMAIRE



N° 29 DECEMBRE 87

News

Softs

Amstrad Pro

Trucs et bidouilles

Dossier

Reportage

Listings

Divers

AMSTRAD MAGAZINE est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet.
Rédacteur en chef : Georges Brize. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent.
Responsable rubrique Professionnelle : Frédéric Nardeau. **Comité de rédaction :** Eric Charton, Olivier Pavie, Denis Jarril, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber, René-Paul Spiegel, Eric Mistelet. **Couverture :** José Torres. **Illustrations :** Mokeït, Thiriet, Kilofer.
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Maquettistes :** André Lévy. **Montage :** Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Ballériaud, Patricia Lavaquerie, Alain Lamargot.
ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky. **Assistante de direction :** Christine Bedrines.
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé - Tél. : 43.98.22.22.
Chef de publicité : Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 3e trimestre 1987.
Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Impression :** La Haye les Mureaux, Tima Roto, SNIL.
AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.



DANS UN UNIVERS VASTE ET EN EXPANSION,
LE DEFI EST DE SURVIVRE
CAPCOM
SIDE ARMS
Une expérience unique pour des astronautes de galeries prêts à tirer pour rien ...
Le tyrannique Bozon veut détruire la terre. Seuls le Lieutenant Henri et le sergent Sanders peuvent se battre avec les attaquants extra-terrestres. Ils forcent le passage du gigantesque empire sous-terrain pour faire face à l'arme ultime de Bozon: "Le Sentipet Blindé Mobile". Un "feu à volonté" classique combiné avec de brilliants graphismes et une mise à l'épreuve des réflexes.
CBM 64/128
CASSETTE
DISQUE
AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE
SPECTRUM
CASSETTE
GO!
LE LOGICIEL DE DEMAIN AU JOURD'HUI.
GO! (France) S.A.R.L. BP3, Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel. (16) 93 427144.

Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

L'odeur du ressac, le soleil sur vos épaules, le sable entre vos orteils... Ceci n'est pas "California Dreamin'' – c'est tout-à-fait réel! Six des meilleurs sports de la West Coast américaine qui vont vous passionner! Stupéfiez vos amis par vos acrobaties sur le Skateboard; ou par votre maîtrise et votre aplomb au jeu de "Sack" local. Patinez à toute vitesse sur les planches, lancez le frisbee et traitez votre BMX comme un cheval rétif. Puis – le plus difficile de tous et le roi des sports californiens – lancez-vous hardiment sur la crête des lames de houle du Pacifique, afin de prouver qu'en matière de surfing, vous êtes imbattable! Vos sponsors portent des noms célèbres tels que Pacer Skateboards, Ocean Pacific®, RAD Mag, Frisbee® *, Hacky Sack® *, Morey Boogie® *, Burton® * Snowboards et Bluebird®. Les graphismes de California Games™ sont magnifiques, avec toute l'atmosphère de la West Coast, et un à huit joueurs. Vous y retrouverez la qualité toujours égale des produits Epyx... et bien plus encore!

California GAMES™

CBM 64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD
MSX
IBM
AMIGA

CBM 64



Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc.
U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre.
Epyx est une marque déposée sous le N° 1195270.
* Tous fournis par Markitrade.




Loriciels
"tant qu'il y
COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.
MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.
AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON
loriciels®
COBRA
loriciels®
MISSION
AMSTRAD cpc 464-664-6128 CASSETTE
AMSTRAD CPC
THOMSON
SUPER ARCADE
AVENTURE !!!
TIRE DE L'AVENTURE
TELEVISÉE COBRA
sur ANTENNE 2
et CANAL +

aura des héros...”

MACH 3 : Un fantastique jeu d'arcade où tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre l'horrible SFAX, sorcier mutant de la planète Rouge qui lui a jeté un terrible sort que seule la mort pourra rompre.

SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaïes et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.



Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

81, rue de la Procession
92500 RUEIL Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F


PHANTOM CLUB
AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
ocean
®

EDITORIAL

La presse Amstrad doit être libre !

Dans chaque pays, la presse "dédiée" à une marque d'ordinateurs se développe librement depuis quelques années. Créées par des journalistes pour répondre aux besoins spécifiques des usagers, ces revues évoluent de façon indépendante. Elles informent les particuliers et participent directement à la promotion de la marque.

En France, les dirigeants d'AMSTRAD viennent de décider qu'ils devaient contrôler cette presse.

Sans invoquer quelque motif que ce soit, ils demandent à AMSTRAD MAGAZINE de modifier son titre en 1988. Ils effectuent la même pression sur notre confrère AMSTAR. Ils écrivent à des éditeurs britanniques avec lesquels nous devions passer un accord d'édition : "Nous ne voulons pas de nouveaux magazines dédiés à AMSTRAD".

Ils traitent avec le patron de GEPSI, distributeur AMSTRAD et SINCLAIR pour créer en revanche deux nouvelles revues : "AMSTRAD PC MAG" et une autre à paraître en janvier.

Bizarre coïncidence...

Quels intérêts poussent les dirigeants d'AMSTRAD FRANCE à essayer de substituer ces nouveaux venus à un leader comme AMSTRAD MAGAZINE ?

Nos 90.000 exemplaires diffusés représentent 300.000 lecteurs.

Vous n'êtes pas à vendre et ne vous laissez pas leurrer !

Notre contenu rédactionnel sera maintenu et même enrichi en 1988.

Nous continuerons à nous battre pour vous procurer des informations en avant-première et des tests objectifs.

Nous attendons vos courriers, vos remarques et suggestions à ce sujet.

Jean KAMINSKY,
Directeur de la publication

Georges BRIZE,
Rédacteur en chef

et toute l'Equipe d'AMSTRAD MAGAZINE

Ce texte sera repris, à quelques éléments près, par nos confrères CPC et AMSTAR de la société SORACOM.

Nos sociétés sont concurrentes mais ont entre autres points communs celui de ne pas avoir exposé au dernier AMSTRAD EXPO..
Rappelons que ce salon a été créé par AMSTRAD MAGAZINE en janvier 1986 et récemment "récupéré" par AMSTRAD FRANCE.



Gagsoft : les softs à mourir de rire

Pour les fêtes de fin d'année, il y a plusieurs solutions pour combler de plaisir les inconditionnels de l'informatique. Le tout est de savoir si ces derniers se prennent ou non au sérieux. Si ce n'est pas le cas, il existe désormais une solution au casse-tête que représente le choix d'un cadeau : les produits Gagsoft. S'il est un personnage dans le PIF (Paysage Informatique Français) qui sache allier rire et professionnalisme, c'est bien Bertrand Brocard, dirigeant de Cobra Soft. Il nous avait déjà habitué à certaines extravagances, entre autres à l'occasion de l'Amstrad Expo de 86, (la nôtre), durant laquelle il était vêtu en capitaine au Long-Court, costume de circonstance pour présenter HMS Cobra. Il récidive cette année en lançant sur le marché une gamme pour le moins originale de produits gags,

Traitement de texte - MANUSCRIT - Word processing

POLICES DE CARACTERES

Outre les caractères conventionnels (dont la variété est limitée), vous disposez des jeux de caractères les plus exotiques et les plus spéciaux :

THAI — HEBREU — CYRILLIQUE
ARABE — GREC — JAPONAIS
JAVANAIS — BANTOU — VERLAN

Pour les chercheurs scientifiques, nous conseillons les polices "CNRS" langues-mortes et mathématiques :

CUNEIFORME — CRUCIFORME — EGYPTIEN
LATIN — ARABE — BINAIRE
LEONARD DE VINCI — MORSE — BRAILLE LISSE

Symboles divers :

Fiche n°5

d'où le nom de la soi-disant société : Gagsoft. au menu, un traitement de texte (manuel) et une carte mémoire. D'apparence très professionnelle (le packaging conséquent correspond en effet à la norme employée pour des produits de cet ordre), les Gagsofts sont respectivement : un crayon accompagné d'une gomme et un mouchoir noué. Bertrand Brocard qui ne recule devant rien (est-ce encore nécessaire de le dire) a même fait réaliser des manuels d'utilisation que devrait prendre pour modèle plus d'un éditeur se disant consciencieux... Le prix : 99 F. De quoi se fendre la pêche sans se "fendre" d'une fortune...

Music Pro : Faire de la "vraie" musique en s'amusant

Rares sont les bons specimens de logiciels musicaux sur CPC, primo parce que l'ordinateur et son faible rendement sonore limitent considérablement les programmeurs, secundo parce que la demande n'était pas jusqu'à présent suffisante pour que les éditeurs se penchent abondamment sur le problème. Music Logiciel vient nous démentir avec la sortie prochaine (fin novembre) de Music Pro. Ce logiciel est composé de trois parties : le synthétiseur, l'éditeur et enfin le sequencer. Le synthétiseur permet d'utiliser 40 sons entièrement programmables ainsi que 32 enveloppes de volume, 32 enveloppes de ton et 20 enveloppes de bruit. Il est possible de sauvegarder ou de charger, soit un bloc de 40 sons, soit d'opérer la manoeuvre son par son.

L'éditeur, basé sur le concept très en vogue des icônes et des menus déroulants offre une possibilité d'apprentissage et d'utilisation très rapide. Chaque paramètre d'une note est accessible directement au clavier par certaines touches, ce qui simplifie et accélère considérablement le travail. L'éditeur de Music Pro procède par enregistrement de séquences (suite de notes), dont le nombre peut s'élever à 40, chacune d'elle pouvant contenir 99 notes par voix. Il est bien évidemment possible d'insérer ou de supprimer une ou plusieurs notes sur chaque séquence. Idem pour une séquence complète où la transposition, la copie, l'inversion et le doublage sont également possibles. Le sequencer, ce nom barbare ne désigne rien d'autre qu'un outil servant à travailler sur l'enchainement des séquences réalisées. Par le biais de cet utilitaire, vous pourrez chaîner vos séquences afin de créer un long morceau.

Pour de plus amples renseignements, s'adresser à : Charles Callet, Music Logiciel, 79, rue Hippolyte Kahn, 69100 Villeurbanne. Tél : 72.33.05.30.



Amstrad, repères ascendants et autosatisfaction

– De 1982 à 1985, Amstrad devient le numéro 1 de la micro domestique avec 50 % du marché.

– De novembre 86 à juin 87, Amstrad s'enorgueillit d'un chiffre d'affaires de 950 millions avec 40 % issu d'une production professionnelle.

– En septembre 1987, Amstrad persiste en lançant le complément de gamme PC 1640 écran EGA version disque dur et l'intégrale PC (trois logiciels fournis avec le PC 1512 sasnaugmentation de prix.)

Bref avec 273 000 ordinateurs vendus, dont 50 000 PC 1512, Amstrad se targue de la micro professionnelle.

Après la fumée, les feux de la rampe...

Comme nous vous l'annoncions dans notre numéro 28, Amstrad s'engouffre bien tous



azimuths sur le créneau professionnel et notamment avec son futur Portable Personal Computer (PPC). Il faut bien avouer que les annonces faites sur ce portable Amstrad sont très allèchantes. Outre le fait que, comme nous nous attendions, le PPC adhère totalement à la philosophie Amstrad (le maximum de performances pour des prix minimum) et sera vraisemblablement livré dans une gamme allant de 399 £ (environ 4 000 F) à 599 £ (environ 6 000 F) pour la version "haut de gamme". La gamme devrait s'ouvrir sur un modèle équipé



STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*



NOUVEAUTÉS

20 MILLES AVT JC	115 F	145 F
ALBUM EPIX		
BIG 4 II	99 F	139 F
BIRDY	115 F	185 F
BOB MORANE :		
LA JUNGLE	235 F	239 F
LA CHEVALERIE	235 F	239 F
SCIENCE FICTION	235 F	239 F
BIVOUAC	109 F	169 F
BOB WINNER	135 F	179 F
CATCH 23	89 F	139 F
CENTURION	89 F	139 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CHOLO	145 F	175 F
CLASH		175 F
CONFLITS	89 F	139 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
GABRIELLE	135 F	175 F
HURLEMENTS		175 F
HIT PACK III	99 F	128 F
INDIANA JONES	99 F	139 F
IZNOGOUD	185 F	239 F
JACK THE NIPPER II	99 F	149 F
L'ANGE DE CRISTAL (CRAFTON N° 2)	138 F	215 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	148 F	189 F
L'ŒIL DE SET	148 F	169 F
LA CH. DE GROTENBURG	145 F	189 F
LA MARQUE JAUNE	279 F	279 F
LE MAITRE DES AMES		189 F
LE MAL. DES ATLANTES	114 F	146 F
LE MANGE CAILLOUX	99 F	155 F
LE TALISMAN D'OSIRIS	115 F	149 F
LIVA AMMO (comp. OCEAN)	95 F	145 F
MAGIC CUBE N° 1	189 F	189 F
MAGIC CUBE N° 2	189 F	189 F
MAL. CADEAU FIL N° 1	149 F	195 F
MAL. CADEAU FIL N° 2	195 F	245 F
MASQUE PLUS		189 F
MYSTERY ON NILE	89 F	145 F
PEUR SUR AMYTIVILLE	135 F	175 F
PLAY BAC (jeu de sté)		
SPY VS SPY III	99 F	149 F
SUPER SPRINT		
THAI PAN	89 F	139 F
TRANTOR	99 F	149 F
TURLOG LE RODEUR	239 F	239 F

SELECTION

ADVENCED ART STUDIO		239 F
ADV. MUSIC SYSTEM		288 F
ARKANOID	79 F	113 F
ARMY MOVES	85 F	125 F
ASPHALT	109 F	135 F
BALLBREAKER	95 F	143 F
BARBARIAN	79 F	119 F
BASKETBALL	79 F	119 F
BIVOUAC	100 F	169 F
BOB WINNER	135 F	179 F
BOMBJACK II	79 F	118 F
CANADAIR	95 F	139 F
CHALL. OF THE GOBOTS	88 F	135 F
CHARLY DIAMS	125 F	175 F
CYRUS II CHESS	75 F	109 F
DEATH WISH III	86 F	129 F
DEEPERS DONGEON	42 F	67 F
DIEUX DE LA MER	128 F	169 F
DONKEY KONG	58 F	95 F
DWARF	99 F	159 F
ENDURO RACER	73 F	109 F
ERE HITS VOLUME 2	145 F	219 F
EXPRESS RAIDER	83 F	117 F
F 15 STRIKE EAGLE	99 F	142 F
FER ET FLAMME		219 F
FLASH	136 F	189 F
GAUNTLET	77 F	122 F
GLOBE TROTTER		195 F
GOLD HITS II	95 F	136 F
GOLF TROPHEE	115 F	179 F
GRAPHIC CITY	119 F	144 F
GRAND PRIX 500	136 F	165 F
H.M.S. COBRA	269 F	269 F
HIT PACK II	83 F	125 F
HIT PACK TRIO	95 F	139 F
HITS N° 1 ou N° 2 (conc.)	139 F	169 F
HITS N° 4 (oncalel)	145 F	179 F
HYBRID	89 F	139 F
INCANTATION	136 F	189 F
INERTIE	109 F	139 F
K.Y.A.	135 F	189 F
KILLED UNTIL DEAD	99 F	139 F
LA CITE PERDUE		195 F
LE CREPUSCULE DU NAJA	119 F	155 F
LE NECROMANCIEN	95 F	139 F
LE PACTE		195 F
LE PASSAGER DU TEMPS		189 F
LES PASS. DU VENT I	259 F	259 F
LES PASS. DU VENT II	259 F	259 F
LES AV. DE J. BURTON	96 F	145 F
LES CLASSIQUES (compil.)	135 F	185 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
LEADERBOARD	87 F	125 F
LEADERBOARD TOURN.		65 F
LEVIATHAN	85 F	129 F
LIVINGSTONE	125 F	175 F
LOTO SPORTIF		165 F
LUCKY LUKE		165 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	115 F	145 F
MANHATTAN LIGHT	135 F	175 F
MAD DOG	129 F	175 F
MAG MAX	69 F	119 F
MARCHE A L'OMBRE (Renaud)	135 F	179 F
MARIO BROTHERS	59 F	99 F
MASK	95 F	139 F
MASQUE PLUS		169 F
MERCENARY	89 F	189 F
METRO CROSS	85 F	125 F
MEURTRE EN SERIE	235 F	269 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	236 F	269 F
MISSION	125 F	175 F
MULTIPLAN (util.)		495 F
PACK FIL II	139 F	185 F
PAC MAN SUPERPAC	85 F	115 F
PAPERBOY	75 F	135 F
PAWN		139 F
PROFANATION	105 F	139 F
PROHIBITION	119 F	165 F
RELIEF ACTION	149 F	189 F
ROAD RUNNER	89 F	129 F
ROB. CRUSOE		152 F
SABOTEUR II	85 F	119 F
SALOMONS KEYS		139 F
SCALECTRIC	95 F	139 F
SENTINEL	95 F	139 F
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SPORTS PACK		
SRAM		175 F
SRAM II		195 F
STAR RAIDERS II	79 F	135 F
STARGLIEDER	119 F	159 F
STRYFE	135 F	196 F
SUPER CYCLE	89 F	129 F
SUPER HITS (Océan)	89 F	139 F
TANKS	99 F	139 F
TENTH FRAME BOWLING	79 F	129 F
THEY SOLD A MILLION 3	85 F	129 F
TOP GUN	89 F	125 F
TRIVIAL POURSUIT	145 F	189 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
WINTER GAMES	75 F	109 F
WIZBALL	85 F	139 F
WONDERBOY	79 F	115 F
WORLD CLASS LEADERB.	89 F	149 F
WORLD GAMES	85 F	139 F
YIE AR KUNF FU II	65 F	115 F
Z COMME ZARK DAVOR	89 F	135 F
ZOMBI	115 F	125 F

EDUCATIFS

DECOUVERTE DE LA VIE 6e 5e		179 F
ECRIRE SANS FAUTES, VOL. 1		169 F
ECRIRE SANS FAUTES, VOL. 2		169 F
OBJECTIF FRANCE 4e 3e		179 F
OBJECTIF MONDE 6e		179 F
VISA POUR HYDE PARK 6e		195 F
FRANÇAIS CM	149 F	196 F

PCW

ACE + JOYSTICK	334 F
BOB WINNER	219 F
COMPTABILITE ALIENOR	799 F
CYRUS II CHESS	139 F
GUILDE OF THIEVES	199 F
HISTOIRE D'OR	169 F
KNIGHT ORK	209 F
LEADERBOARD	175 F
LORDS OF THE RINGS	165 F
MULTIPLAN (utilitaire)	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
PCW GRAPH	319 F
PCW PAINT	289 F
RUBIS (logiciel de gestion en français)	499 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

UTILITAIRES

ALADIN (trésorerie)	936 F
ALIENOR III PC	3.500 F
CALCOMAT	749 F
COMPTA. GENERALE	935 F
DATAMAT	749 F
DIMENSION 3D	385 F
FASST (ass.-desassemb.)	750 F
FINANCIUS	335 F
INTERFACE TABLEURS	545 F
LIAISON	585 F
MUSIC CONST. SET	149 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	995 F
SOLUTION PC 1512	1.803 F
TEXTOMAT	749 F
VECTORIA 3D	765 F
WORDWRITER	425 F

EDUCATIFS

DECOUVERTE DE LA VIE, 6e 5e	196 F
INTEGRAL (Maths FIL)	399 F
MATHS 3e ou 6e	225 F
OBJECTIF FRANCE 4e 3e	195 F
OBJECTIF MONDE 6e	195 F
QUESTIONS REPONSES	219 F
VISA POUR HYDE PARK 6e	215 F

LIVRES

102 PROG. POUR PC ET COMPAT.	145 F
CLEFS POUR GEM SUR PC	210 F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199 F
DISQUE DUR PC + DISC	225 F
FLIGHT SIMUL. CO-PILOT	150 F
GEM SUR AMSTRAD PC	185 F
INITIATION A MS DOS	159 F
MANUEL REF. TECH. PC 1512	230 F
PC 1512 LIVRE DU BASIC 2	180 F
LIVRE DU LANG. MACH. PC	180 F
TRAIT. DE L'IMAGE SUR ORD.	215 F

JEUX

7 CITIES OF GOLD TO RELEASE	169 F
3D HELICOPTER SIMULATOR	355 F
A VIEW TO A KILL	149 F
ACE	179 F
ACE OF ACES	279 F
ADVENTURE CONSTRUCTION	169 F
ANNALS TO ROME	255 F
ARKANOID	169 F
BALANCE OF POWER	258 F
BASKETBALL	245 F
BIVOUAC	185 F
BOB MORANE - LA JUNGLE	249 F
LA CHEVALERIE	249 F
SCIENCE FICTION	249 F
BOB WINNER	212 F
CHIFFRES ET LETTRES	249 F
CRUSADE IN EUROPE	259 F
DAKAR 4x4	185 F
DARK CASTLE	316 F
DESTROYER	215 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
EARL WEAVER BASEBALL 3	249 F
DIEUX DE LA MER	195 F
ECHEC 3 D	199 F
EDEN BLUES	235 F
F-15 STRIKE EAGLE	215 F
FLIGHT SIMULATOR II	385 F
GABRIELLE	249 F
GRAND PRIX 500	215 F
GUNSHIP	225 F
H.M.S. COBRA	269 F
IZNOGOUD	265 F
KNIGHT ORK	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ŒIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES AMES	249 F
LE NECROMANCIEN	149 F
LES PASS. DU VENT I	269 F
LES PASS. DU VENT II	269 F
LES RIPOUX	189 F
MACADAM BUMPER	269 F
MACH III	215 F
MARCHE A L'OMBRE	235 F
MASQUE PLUS	249 F
MEAN 18 GOLF	159 F
MONTEZUMA'REV	159 F
STAR-LORD (en 3D)	249 F
MALETTE CADEAU FIL	295 F
MEURTRE EN SERIE	269 F
MICRO-SCRABBLE	229 F
MIROIR ASTRAL MS DOS	289 F
MISSION	215 F
MISSION EN RAFALE	245 F
MYSTERES DE PARIS	179 F
PC 1512 HITS	199 F
PAWN	249 F
PHALSBERG	269 F
PHANTASIE	279 F
PINBALL WIZARD	249 F
PITSTOP II	159 F
PROHIBITION	235 F
RAMBO	149 F
SABOTEUR II	149 F
SAPIENS	215 F
SHANGAIE	149 F
SRAM I ou SRAM II	245 F
SUMMER GAMES II	155 F
TASS TIME	149 F
TRACKER	209 F
TRIVIAL POURSUIT	265 F
ULTIMA 3	235 F
WINTER GAMES	155 F
WORLD GAMES	215 F
WORLD TOUR GOLF	195 F
ZOMBI	249 F

CONSOLES DE JEUX

SEGA

ACTION FIGHTER	195 F
ASTROW /PIT POT	195 F
ALEX KID	195 F
BLACK BELT	196 F
CHOPLIFTER	195 F
ENDURO RACER	199 F
FANTASY ZONE	195 F
F-16 FIGHTER	159 F
GHOST BUSTER	159 F
GHOST HOUSE	159 F
MY HERO	159 F
OUT RUN	249 F
PRO WRESLING	195 F
QUARTET	196 F
ROCKY	249 F
SECRET COMMAND	195 F
SHOOTING GALLERY	195 F
SPACE HARRIER	249 F
SUPER TENNIS	159 F
TEDDY BOY	159 F
THE NINJA	199 F
TRANSBOT	195 F
WONDERBOY	195 F
WORLD GRAND PRIX	195 F

ATARI 2600

GHOST BUSTER	149 F
RIVER RAID	135 F
SPACE SHUTTLE	135 F
TENNIS	136 F

NINTENDO

EXCITEBIKE	285 F
GOLF	195 F
HOGGAN'HALLEY	285 F
SOCCER	195 F
WRECKING CREW	285 F

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES DISPONIBLES !

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement

COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 - Tapez CLUBTEL - Code STAR



BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
		TOTAL			
		Frais de Port			15 F
		C. R.			
		TOTAL			

carte bleue CB

Payer par Carte Bleue

☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐•☐☐☐☐

Date d'Expiration ..../.... *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port : **50 F.**

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

AMS. MAG. 12-87

NOM ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Ville ____________
Code postal ____________ Tél. ____________

MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)



AMSTRAD MAGAZINE RECRUTE

Comme vous avez pu vous en rendre compte, la pagination de votre revue ne cesse d'augmenter. Nous avons donc besoin de vous pour nous aider à créer d'autres rubriques, à améliorer encore le contenu de nos colonnes, bref à enrichir et à soutenir l'énorme volume rédactionnel que représente Amstrad Magazine. Alors, rejoignez-nous en devenant pigiste de la deuxième publication informatique française.
Pour déposer votre candidature, écrivez à : CANDIDATURE PIGISTE, AMSTRAD MAGAZINE, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

d'un lecteur de disquettes au format 3,5 pouces (tiens ?), de 512 Ko extensibles (avec bien entendu, clavier 102 touches et écran à cristaux liquides) pour finir avec un modèle 640 Ko, deux lecteurs 3,5" de 720 Ko et un modem intégré. A ce sujet, on peut se poser la question du devenir de ce modem si l'on part du principe qu'il faut obligatoirement un agrément de l'Adminstration des PTT...
L'écran, à cristaux liquides, de type "supertwist" est de faibles dimensions, situé sur le dessus de portable, inclinable selon six positions à partir de sa base et d'une résolution graphique de 80 × 25 caractères et 640 × 200 (suportant CGA et MDA). Le clavier, de type AT comporte 102 touches. L'ensemble ne pèse, malgré tous ces éléments en standard qu'un peu plus de 5 kg ! les dimensions (en mm) seront 450 × 230 × 100. L'alimentation du PPC pourra se faire à partir des traditionnelles batteries internes, ou à partir d'une source électrique extérieure (allume-cigare, alimentation d'n moniteur Amstrad, etc.).
Pour ce qui est de l'environnement du PPC Amstrad, il semblerait, toujours d'après notre confrère anglais CTW, que le choix du "Package logiciel" ne soit pas encore déinitivement arrêté, même pour le marché anglais. Reste maintenant la question de la disponibilité. En tous cas, rien avant la présentation au Which Computer Show en janvier. A ce "Lancement officiel", il faut ajouter un délai supplémentaire pour les adaptations au marché français et les traductions.
Séduisant, ce portable devrait conquérir de nouveaux marché sans concurrencer les modèles "de table", notamment au niveau des cadres, des commerciaux, des étudiants et tous ceux qui, retenus par les prix actuels de ce type de matériel, vont pouvoir envisager d'emporter partout "leur informatique". Wait and see, conseillions-nous lors de l'annonce de ce portable... Nous avons déjà, à priori, une première vue de ce nouvel ordinateur ; le plus dur sera maintenant d'attendre sa sortie...

Eyrolle, vus à Apostrophe

— Turbo-Pascal sur IBM compatible et Amstrad PC:
Faisait fi de la théorie, cette initiation au Turbo Pascal par l'exemple, propose divers programmes indépendants du système d'exploitation, faisant appel à toutes les instructions Turbo et démontrant, si besoin est, l'universalité de ce langage évolué. L'ouvrage aborde les extensions standard et étendues de l'Amstrad PC et IBM compatible et propose une interface logicielle de souris. Il traite ensuite des tracés de courbes en trois dimensions et démontre par le détail, les interactions entre le Turbo Pascal et le système d'exploitation qui l'accueille (en l'occurence MS DOS ou DOS Plus). Une annexe résume pour finir, les principales commandes, procédures et fonctions y compris l'accès aux routines de firmware, ainsi que tous les renseignements utiles à la mise en œuvre du système.

— Mathématiques en Turbo-Pascal 1 (analyse)
Destiné aux étudiants des classes préparatoires aux concours des grandes écoles et aux ingénieurs usant d'un micro-ordinateur pour des simulations et des modélisations, cette initiation, privilégiant une appréhension intuitive, détaille divers algorithmes et réserve une place essentielle aux exemples d'application et à leur exploitation graphique. Les ingénieurs trouveront ici, la plupart des outils nécessaires au calcul numérique. Les méthodes étudiées, sont illustrées par de nombreux exemples commentés.

— C si facile :
Sans se référer à un constructeur ou à un constructeur ou à une version déterminée d'un compilateur, cet ouvrage met le lecteur en confiance par une démarche progressive à base d'exemples simples et judicieux. La rébarbative notation de Backhus a été délaissée au profit d'explications nettement plus compréhensibles. Sont respectées ici la portabilité et l'universalité du langage C.

— Le droit et l'informatique :
Informaticiens professionnels, amateurs, ou simples utilisateurs , vous ne pouvez désormais ignorer les lois qui vous concernent. Réalisé par un juriste doublé d'un professionnel de l'informatique, ce livre traite de deux problèmes essentiels :
— La création et l'existence de fichiers nominatifs, notamment par rapport à la loi "informatique et liberté".
— La protection des logiciels par les droits d'auteur depuis la loi du 3 juillet 1985.

P.S.I, rentrée en force

Les éditions P.S.I. portent à votre connaissance les nouveautés suivantes :
— Aide-mémoire dBASE III plus, pour IMB PC et compatibles (Cedic-Nathan).
— Aide-mémoire lotus 1.2.3., pour IBM PC et compatibles (Cedic/Nathan).
Permettent au débutant de se familiariser rapidement avec le



E.X.I.T
QUELQUE PART, AU DELA DU VÉCU...
Revendeurs, attention !
UBI SOFT DIFFUSION se tient
à votre disposition pour tous renseignements
et commandes. APPELEZ
16 (1) 43 39 23 21
fnac
Disponible dans les meilleurs
points de vente et dans les FNAC,
dès la sortie du produit.
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
PORT GRATUIT. Paiement Cheque
caire ou C.C.P.
E.X.I.T. Amstrad Cass. 150 F
Amstrad Disc. 195 F
Et retournez à
UBI SOFT

jouez et gagnez

•MAJUSCULE•

vous offre
les meilleurs prix !

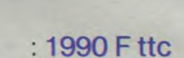
Des offres exclusives Majuscule pour toute commande passée entre le 1er et le 15 décembre 1987.

Liste des points de vente MAJUSCULE

ABBEVILLE	DUCLERCQ	33 place de l'Hôtel de Ville
ALBI	SYGEM	28 av. François Verdier
ANGERS	MAJUSCULE - ANGERS	26 rue Saint-Julien
ANGOULÊME	LHOMME MICRO	5 rue Franfrelin
APT	DUMAS	61 rue des Marchands
ARGENTAN	LOCABUREAU	Bd de l'Expansion BP 124
AUXERRE	MAJUSCULE - AUXERRE	11/13/15 rue de la Draperie
AVIGNON	AMBLARD	10/14 portail Mathéron
BAYEUX	NEVEU	12/14 place aux Pommes
BEAUNE	BUREAU MODERNE	18/22 avenue de la République
BEAUVAIS	QUENEUTTE	5 rue du docteur Gérard
BESANÇON	CAMPONOVO	50 Grand-Rue
BOULOGNE-SUR-MER	DUMINY	26 et 34 rue Faidherbe
BOURGOIN-JALLIEU	MAJOLIRE	44 rue de la Liberté
BREST	MAJUSCULE - BREST	129 rue Jean-Jaurès
CALAIS	MAJUSCULE - CALAIS	83 bd La Fayette
CANNES	SORBONNE CANNES	7 rue des Belges
CHALETTE-SUR-LOING	LIBRAIRIE DES ÉCOLES	46 ter rue Marceau
CHARLEVILLE-MEZIÈRE	ORGA-BURO	2/4 rue Noël
CHARTRES	LEGUE	10 rue Noël-Ballay
CHATOU	SOFIP	10 bis rue Marcelin Berthelot
CHERBOURG	HABERT MICRO	12/14 place de la Révolution
COGNAC	LHOMME	138 rue Aristide Briand
CREIL	QUENEUTTE	22 rue de la République
DREUX	LA ROSE DES VENTS	5 et 7 Grande-Rue
DUNKERQUE	MAJUSCULE - DUNKERQUE	Place Jean-Bart
ÉPINAL	HOMEYER	2 rue du 170ème R.I.
ÉVREUX	DROUHET	34 rue du docteur Oursel
FOIX	SURRE	29 rue Decassé
GAP	DAVAGNIER	3 place Jean Marcelin
GIEN	ASSELINEAU Bureautique	Route de Paris BP 15
GRENOBLE	UNIC-IDESS	8 rue Ampère
GUERET	SAINT-MARTIN-JEUNE	11 Grand-Rue
GUINGAMP	TOULET SUBERBIE	15 rue Notre-Dame
HAZEBROUCK	BURO-FLANDRES	Résidence Lemire
LA ROCHE-S/YON	MAJUSCULE - LA ROCHE-S/YON	15 rue des Halles
LISIEUX	LIBRAIRIE LOISON-BOBO	28 rue de la Libération
LONS-LE-SAUNIER	MARQUE-MAILLARD	13 rue Lecourbe
LORIENT	CRAFF	1 place Aristide Briand
LUNÉVILLE	BASTIEN	22-26 rue Germain Charier
LYON	MAJUSCULE - LYON	7 cours Gambetta
MÂCON	RENAUDIER	23 rue Sigorgne
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX	47 rue Nationale
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	86 rue de Rome
MAUBEUGE	FRANCE PAPETERIE	37 avenue de France
MELUN	JACQUES AMYOT	22 rue Paul Doumer
MEYZIEU	CREUZET	116 bis rue de la République
MONTARGIS	MAJUSCULE - MONTARGIS	3 rue de Loing
MONTPELLIER	SAURAMPS	2 rue Saint-Guilhem
MOULINS	JOLY & Fils	En haut de la rue d'Allier
MULHOUSE	PAPETERIE DES 3 ROIS	6 rue des Halles
NICE	SORBONNE INFORMATIQUE	40 rue Gioffredo
NICE	ESPACE SORBONNE	22 rue Massena
NÎMES	BUROTYP	21 rue de la République
OLORON-SAINTE-MARIE	CORNE	15/17 rue Saint-Grat
ORLÉANS	A.M.C.	13 rue des Minimes
PARIS	15 rue Brantôme	15 rue Brantôme
POITIERS	MAJUSCULE - POITIERS	3 bis rue de l'Eperon
PONTIVY	BLAYO	24 bis rue Albert de Mün
PONTOISE	LA BUREAUTIÈRE	13 quai du Pathuis
SAINT-QUENTIN	COGNET	21 rue Victor Basch
SAINT-LÔ	NEVEU	Z.I. BP 294
SARREGUEMINES	PIERRON-MULLER	5 rue Sainte-Croix
TOULOUSE	CASTELA	20 place du Capitole
VENDÔME	DENIS	20 & 56 avenue Gérard Yvon
VIENNE	MAJUSCULE - VIENNE	7 & 9 place Aristide Briand
VIERZON	BUROTIQUE 2000	37 rue Victor-Hugo
VILLEFRANCHE-S/SAÔNE	DEVELAY	60 rue Nationale
VILLEFRANCHE-S/SAÔNE	DEVELAY	986 rue Nationale
WASQUEHAL	S.E.G DAUPHINOR	Rue des Châteaux

NOUVEAUX POINTS DE VENTE
PARIS : 15, rue Brantome
LYON : 7, cours Gambetta





- CPC 464,
  écran monochrome : 1990 F ttc
  + 10 logiciels de jeux d'une valeur de : 329 F ttc
  + 1 manette de jeux : 99 F ttc
  L'ensemble pour une valeur totale de : ~~2418 F ttc~~ 2200 F ttc
- CPC 464,
  écran COULEUR ! : 2990 F ttc
  + 10 logiciels de jeux d'une valeur de : 329 F ttc
  + 1 manette de jeux : 99 F ttc
  L'ensemble pour une valeur totale de : ~~3418 F ttc~~ 3200 F ttc

Consultez-nous pour tous les produits AMSTRAD : CPC 6128 couleur et monochrome, imprimantes, accessoires, disquettes, listing, et... tous les PC 1512

Disquette 3'' AMSTRAD : 27,00 F ttc l'unité





LES MEILLEURS JEUX D'ARCADES A LA PORTÉE DE TOUS

La console de jeux SEGA, livrée avec le jeu "HANG ON"	: 990 F ttc
Le pistolet SEGA, livré avec 3 jeux	: 449 F ttc
La manette de jeux SEGA "HAUTE PRECISION"	: 149 F ttc
Le fameux logiciel "OUT RUN"	: 269 F ttc


LA PROMOTION MAJUSCULE — 1 CONSOLE SEGA + "OUT RUN"

~~1259 F ttc~~ 1190 F ttc

BEAC

•MAJUSCULE•



les ordinateurs PC AMSTRAD
+ la solution complète MAJUSCULE

= des prix fantastiques !

Offre exclusive Majuscule pour toute commande passée entre le 1er et le 15 décembre 1987.

faites vos comptes et comparez !

les ordinateurs AMSTRAD PC 1512 *sont livrés avec* les 3 logiciels :

- ÉVOLUTION SUNSET (traitement de texte)
- CALCOMAT (tableur)
- SUPERBASE (base de données)

139,00 F ht
113,80 F ht
1677,00 F ht
150,00 F ht
49,70 F ht

* TVA 18,60 %

AMSTRAD PC 1512	Version simple disquette écran monochrome	Version double disquettes écran monochrome	Version 20 MEGA écran monochrome
Prix du micro-ordinateur avec logiciels	4997,00 F ht	6290,00 F ht	8990,00 F ht
Prix de la solution complète MAJUSCULE	2129,50 F ht	2129,50 F ht	2129,50 F ht
Prix total : micro + solution	~~7126,50 F ht~~	~~8419,50 F ht~~	~~11 119,50 F ht~~
Prix promotion MAJUSCULE pour l'ensemble	**6600,00 F ht***	**7900,00 F ht***	**10.600,00 F ht***

* TVA 18,60 %

Également disponible le micro-ordinateur AMSTRAD PC 1640 avec moniteur couleur EGA (quantité limitée, nous consulter)

VERSION COULEUR NOUS CONSULTER

NOS PROMOTIONS IMPRIMANTES :

EPSON LX800
(vitesse 180 cps, 80 colonnes) : 2890 F ht*
+ 1 câble de connexion : 150 F ht*
+ 1 boîte de listing 500 ex : 49 F ht*

L'ensemble pour une valeur totale de : ~~3089 F ht*~~ 2800 F ht*

AMSTRAD 3160
(vitesse 160 cps, 80 colonnes) : 1930 F ht*
+ 1 câble de connexion : 150 F ht*
+ 1 boîte de listing 500 ex : 49 F ht*

L'ensemble pour une valeur totale de : ~~2129 F ht*~~ 1900 F ht*

CITIZEN 120 D
(vitesse 120 cps, 80 colonnes) : 1677 F ht*
+ 1 câble de connexion : 150 F ht*
+ 1 boîte de listing 500 ex : 49 F ht*

L'ensemble pour une valeur totale de : ~~1876 F ht*~~ 1600 F ht*
* TVA 18,60 %

NOS PROMOTIONS :

DISQUETTES :

Boîte de 10 disquettes 5,25", DF/DD, BLANCHE : 70,00 F ttc
Boîte de 10 disquettes 5,25", DF/DD, MEMOREX : 135,00 F ttc
Boîte de 10 disquettes 5,25", DF/DD, FUJI : 120,00 F ttc

LISTING :
BOÎTE DE 500 EX : 59,00 F ttc
70 GRAMMES, Bande Caroll micro-perforée, 240 x 12"

Nous consulter pour tous les accessoires et consommables de la micro-informatique, MAJUSCULE est le premier réseau de vente de papeterie informatique, PRIX SPÉCIAUX POUR TOUT ACHAT EN QUANTITÉ.

AMSTRAD MAGAZINE

HORS SERIE

500 programmes testés pour votre Amstrad CPC PCW PC



M 1896 - 3 H - 25,00 F-RD
3791896025006 00035
25 F - BELGIQUE : 180 FB - SUISSE : 7,50 FS - CANADA : 7,25 $ CAN





logiciel et à l'utilisateur confirmé, de se rémémorer la syntaxe des princiaples commandes, ici illustrées d'exemples et présentées dans l'ordre logique d'utilisation.

– Apprendre Framework 2 et le langage Fred, pour IBM PC et compatibles (Cedic/Nathan). Désirant maîtriser sans peine le logiciel, l'utilisateur trouvera dans ce livre la description des différentes commandes et sous-commandes, les méthodes de création logique d'une application, et l'étude des macros et du langage Fred.

– Clefs pour Amstrad PC (P.S.I.)
Dernière création de l'inénarable Daniel Martin, voici une véritable bible de l'Amstrad PC : architecture interne, circuits et connecteurs, description complète du Basic 2 et de DOS plus.

– Programmation système de l'Amstrad PC (P.S.I.).
Programmeurs sur Amstrad PC, vous trouverez là une description générale de la machine, un topo sur ses différents composants et leurs registres ainsi qu'un exposé sur le BIOS et les différentes interruptions logicielles et matérielles.

Micrologic, à la cantonnade...

Emoustillé par le succès des logiciels Bancamstrad 6128 et SAO, IAO,... (A&C), MICROLOGIC lance un appel à tous les brillants auteurs indépendants, aptes à concevoir des logiciels de qualité.
MICROLOGIC - 12, allée de la Mare-à-Jacquin - 91210 DRAVEIL.

Musique sur Amstrad CPC 464 et 664 (Edimicro)

Désirant exploiter les talents musicaux de votre Amstrad et démontrer à tous votre sens artistique, l'aridité et la laconisme abscons des manuels de référence vous a jusqu'à présent rebuté. Voici un ouvrage complet et «compréhensible» sur la question, expliquant tout d'abord la nature du son et la manière de le domestiquer sur votre machine à partir d'instructions Basic spécifiques exploitant le coprocesseur sonore 3 voix. A l'intention des néophytes, un véritable petit abrégé de musique, familiarise le lecteur avec les règles du solfège. Celui-ci découvre ensuite, par des exemples largement commentés et avec la joie qu'on imagine, l'art et la manière d'effarer son entourage par la création d'effets sonores désopilants (enveloppes de volume et de ton). On passe ensuite aux choses sérieuses par l'étude approfondie de la composition musicale sur micro-ordinateur avec moult exemples à la clé. Bref, un ouvrage indispensable aux mélomanes binaires.

Le PCW trouve à qui parler

Jusqu'à présent seul sur son terrain, tout au moins à ce prix, le PCW exerçait une totale suprématie. Ses beaux jours, bien que n'étant pas à proprement parler menacés, pourraient se



voir contrarier par l'arrivée d'un concurrent sérieux : le Philips Vidéo Writter. Le Vidéo Writter résulte d'un subtile compromis entre l'ordinateur et la machine à écrire, tout en ayant l'apparence ni de l'un ni de l'autre. Entièrement compact, il comporte dans le même bloc l'imprimante, l'écran, l'unité centrale et le lecteur de disquette au format 3'' 1/2 ; Presqu'un portable.

Us Gold ne recule devant rien

Dans le cadre de son stand à l'Amstrad Expo et du pré-lancement du logiciel Out Run qui ne sera sur le marché Français que le 4 décembre prochain, US Gold organisait une compétition dont la finale n'est rien moins qu'originale. Les trente finalistes potentiels qui ont été sélectionnés durant les trois jours de l'Expo selon les scores qu'ils ont établis sur la machine d'Arcade Out Run, se

→



rencontreront le dimanche 15 novembre (le bouclage d'Amstrad Magazine étant postérieur à cette date nous ne pouvons faire autrement que d'en parler au futur) au volant de véritables Karts sur le circuit des Etards



(à 20 kilomètres de paris) pour se disputer le trophé : un kart de compétition. Nous vous ferons profiter des informations que nous aurons glâné sur les lieux dès le mois prochain.

Amstrad Expo

La publicité disait : "il n'y a qu'une Amstrad Expo" mais, contrairement aux deux premières années ce n'était pas la nôtre. En effet, la troisième exposition consacrée à l'Amstrad était cette fois organisée par une autre société, S.O.S.I.S. Cette manifestation, d'allure professionnelle dans son organisation, s'est donc tenue du 6 au 9 novembre 87 au Parc des Expositions à la Porte de Versailles sur une surface totale de 6 200 m² dont 2 500 environ pour les stands proprement dit. De très nombreuses sociétés ont participé à cet événement de la micro Amstrad, avec - d'après les chiffres officiels donnés par les organisateurs du salon - plus de 30 000 visiteurs "réels" (payants et gratuits, toutes entrées confondues). Ce salon a également été l'occasion de diverses manifestations dont des sessions de formation par Altitude XXI (plus de 500 personnes formées sur le salon), des conférences-débats sur "l'agora" (l'EAO, la PAD, la démocratisation de l'informatique...), des jeux-concours (Out Run), des animations radio (NRJ et ses 3 000 bulletins par jour déposés dans l'urne). Le stand AMSTRAD France présentait, bien entendu, l'ensemble de ses nouveaux produits : PCW 9512 (que vous aviez déjà pu voir à l'occasion du Festival de la Micro en octobre), imprimantes LQ 3500, PC 640, magnétoscope et HI-FI Amstrad...
Tous les secteurs de l'informatique Amstrad étaient présents : édition de logiciels, édition de livres, constructeurs Hardware, importateurs, distributeurs, revendeurs, revues, etc... Un vaste salon, aéré (les allées offraient un réel confort de visite), aux stands agréables et au niveau professionnel. Les organisateurs du salon nous ont fait part de la satisfaction tant des visiteurs que des exposants et nous ont d'ores et déjà annoncé pour octobre 1988 la prochaine édition.
Nous aurons l'occasion, ultérieurement, de reparler de ce salon, plus en détail, des exposants et des nouveaux produits.



Us Gold et Out Run. Le stand des jeunes

Le stand Micro-Application

Marc Merzoug, MMC, créateur de Vectoria 3D nouvellement adapté sur CPC

Général Vidéo, long comme un jour sans pain...

Terminator, c'est bombe !

On en a vu de toutes les couleurs et de toutes les formes, mais nous faire un joystick au look grenade, il fallait y penser. Terminator, c'est le tout dernier cri en matière de joystick dédié principalement, on s'en doute, aux Schwarzeneger, Stallone ou autres héros du même acabit en herbe. Il n'y a pas à s'y tromper, Terminator est d'ores et déjà le joystick le plus explosif de cette fin d'année... Il est distribué par devinez qui ? Loriciels bien-sûr...



LES SOCIETES BOUGENT

Loriciels U.K, c'est parti mon kiki !...

Il est un pari que les éditeurs Français se font tous un jour ou l'autre : partir à la conquête des autres pays atteints dans de grandes proportions par le fléau informatique... Mais pour y parvenir, encore faut-il être déjà leader dans son propre royaume... C'est à n'en point douter le cas de Loriciels qui depuis déjà 1985 est distribué en Allemagne, Angleterre, Aus-



tralie et Espagne. Parmi ces pays, la Grande-Bretagne fait figure de marché fondamental sur lequel une présence plus marquée s'avère impérative. Aussi pour parfaire l'expérience acquise de ce marché depuis deux ans, Loriciels crée sa propre filiale outre-manche de façon à s'y imposer de la manière la plus efficace qui soit. Voici donc un peu plus de deux mois maintenant, le 20 septembre très exactement que s'est ouverte à Birmingham l'antenne britannique de Loriciels S.A avec pour collaboratrice la société Elite qui se charge du marketing. Contrairement à ce à quoi l'on pouvait s'attendre, cette extension vers l'Angleterre ne signifie pas uniquement la traduction de logiciels déjà existants, mais la *création effective* d'une gamme spécialement adaptée au marché Anglais. La cadence de production de Loriciels U.K sera de un logiciel par mois, décliné sur les principales machines.

Toujours dans un soucis d'expansion et de décentralisation, Loriciels part à la recherche de nouveaux auteurs, aptes à redorer, s'il était nécessaire, le blason de la société. Via la création du Studio d'Annecy, Loriciels ouvre ses portes aux programmeurs de la région qui pourront ainsi bénéficier de tous les outils indispensables à l'élaboration de programmes de haute qualité. Deux produits figurent d'ores et déjà à l'actif de ce studio : Forteresse et Pharaon (ce dernier devant être disponible dès la troisième semaine de novembre). Avis donc à tous les fous de programmation, Loriciels et le Studio d'Annecy vous attendent au : 2 bd Decouz, 74000 Annecy. Tél. : (16) 50.57.02.20.

Oravep : l'audiovisuel mis en fiches

Finies les galères de recherches hasardeuses et de visionnages inutiles, l'Oravep, grâce à son service télématique accessible sans abonnement, offre un outil unique en son genre et à la portée de tous les animateurs, formateurs, enseignants et autres utilisateurs potentiels de sources audiovisuelles. L'Oravep détient ses informations de multiples visionnages de films, vidéo, diaporamas. A chacun des documents recensés est joint une fiche d'analyse synthétique, précise et fiable, consultable par minitel au moyen d'un mot-clef simple. Tous les documents dont l'existence est signalée par ce service sont disponibles chez le distributeur dont l'adresse figure sur la fiche correspondante. Une messagerie est également à votre disposition pour écrire dans la boîte à lettres électronique des distributeurs afin d'y déposer une réservation de document ou une demande de renseignements complémentaires.

ORAVEP, 12 rue Vivienne, 75002 Paris. Tél : 40.20.99.22. Minitel : 36.15 code ORAVEP.

Innelec à la découverte de Toutankhamon

Le jeu concours Toutankhamon, organisé par Innelec à l'occasion de la sortie du logiciel du même nom sur Thomson s'est trouvé un gagnant en la personne de Jean Guy Couturieux. Ce dernier ayant répondu avec brio aux sept questions posées se verra offrir prochainement une croisière sur le Nil avec le Club Méditerranée (mon rêve, hum !, j'enrage !...). Bien que nous ne soyons qu'à moitié concernés, nous souhaitons tout de même un excellent voyage au gagnant.

Les 464 vont sauter de joie

Pendant que nous y sommes, continuons sur la lancée Loriciels avec l'arrivée tant attendue de Bob Winner sur K7. Inutile de rappeler je pense le thème du scénario, ni de mettre à nouveau l'accent sur la qualité indiscutable des graphismes et de l'animation, cela se passe de commentaires. Comme il fallait s'y attendre, la version K7 a dû subir quelques menues modifications, compte-tenu de la capacité mémoire inférieure. Pour pouvoir passer d'un pays à l'autre, il faudra avoir accompli totalement sa mission dans la capitale précédente. Bon jeu...

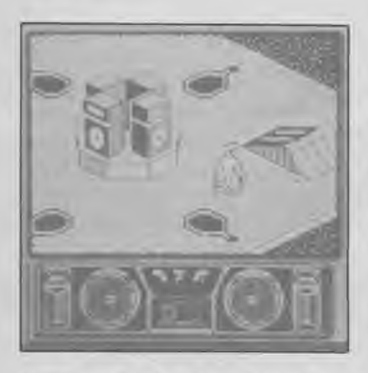


GÉREZ VOS CAGNOTTES

La rentrée est synonyme de travail, c'est vrai. Mais comme nous ne sommes pas là pour jouer les bourreaux, nous survolerons comme à l'accoutumé les principaux titres de l'actualité ludique, parus ou à paraître. Après l'effort, le réconfort, n'est-il pas ?

ARRIVÉS

720°
US Gold



Si la mode du skate-board est arrivée en europe il y a maintenant plus de six ou sept ans, les logiciels de glisse n'ont commencé à nous envahir que depuis deux ans à peine.

Tout d'abord, je vous dois une petite leçon d'algèbre.

Combien un tour complet sur soit-même fait-il en degré. Réponse 360°. Alors combien de demi-tour font 720°. Vous avez gagné c'est bien quatre. Les 720° du titre de ce logiciel rappelle au joueur qu'il a à tenter le plus souvent de fois possibles une double pirouette sur Shate. Bien sûr cela lui vaudra des points en plus des billets qu'il va ramasser sur la route, remplie de chauffards et autres nuages soporifiques.

720° est un logiciel d'action qui se déroule dans les rues de Los Angeles ou San Francisco (je ne me suis pas encore décidé).

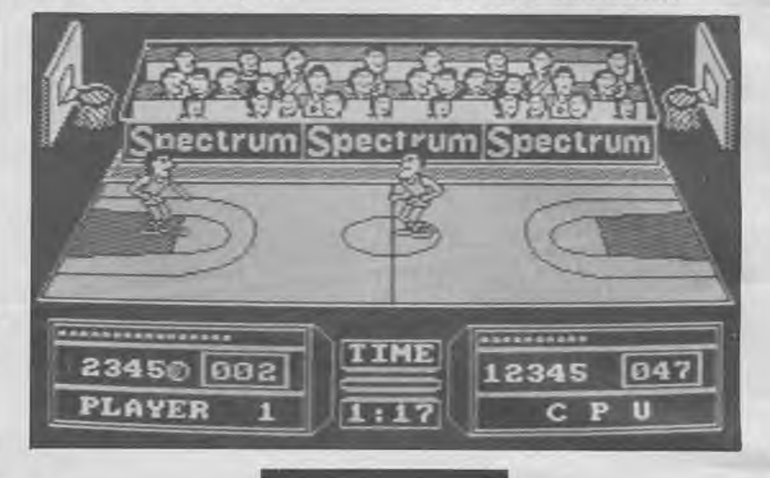
ALIEN 8
Ricochet

Encore des Aliens, toujours des Aliens n'en finira-t-on jamais de cette vermine qui ronge notre si belle civilisation terrienne. Jour après jour, mois après moi vous et moi n'arrêtons pas d'en découper au laser, écraser au lance pierre quand ce n'est pas à grand coup de pied dans le c... que nous les réexpédions dans la stratosphère.
A mon avis il y a une p... d'agence de voyage intergalactique qui leur fait des prix, c'est pas possible autrement. Or donc comme il n'y a pas de saison chez eux apparemment, en revoilà qui débarquent pour se prendre leur raclée habituelle (tous des masos). Non je ne parle pas pour vous monsieur le ministre !
Or donc disais-je, ceux-là ne viennent pas chez nous mais sur une planète très très éloignée. Manque de pot j'y prenais mes vacances dans un immense complexe hôtelier aux nombreuses salles. Et comme les pirates ne passent pas un album sans rencontrer Astérix, les Aliens ne peuvent faire autrement que de me rencontrer.

BASKET MASTER
Imagine

Vous êtes nul en sport, qui plus est au basket.
Malheureusement la nana pour qui vous feriez n'importe quoi est inscrite dans l'équipe du lycée et se débrouille à merveille. Alors il ne vous reste plus qu'à apprendre l'art et la bonne manière de mettre la main au panier. Pour ce faire, pratiquer la chose assidûment est certainement la meilleure solution.
Basket Master vous permet de travailler votre jeu de mains (jeu de vilain) et votre jeu de jambe, votre drible d'attaque...

Imagine en plus qu'Imagine te propose le ralenti (comme sur la 5 "merci Berlus"). Ce ralenti est visualisé en gros plan (pour mieux voir c'est évident).



BIRDIE
Ere Informatique

Attention le petit oiseau va sortir. Waooh ! Tu parles d'un petit zosieau. C'est un véritable 747 d'envergure et près de 43 tour de taille. Le voilà parti, mais sachez que ce bel oiseau n'est autre que le joueur luimême. Il pilote en effet le superbe volatile aux travers de paysages aussi divers que changeant, pour sauter plusieurs paysages, il est possible de prendre des "portes" espèce de corridor qui vous amène un peu plus loin dans le jeu.

De très nombreuses bêtes très bizarres fondent sur vous pour un oui ou pour un non (d'ailleurs il ne vous demandent pas votre avis). Le birdie pour s'entretenir en énergie, mange des papillons. Ame sensible, logiciel à éviter.



ANNONCÉS

CALIFORNIA GAMES
Epyx

Et oui vous l'attendez tous. L'histoire a commencé par Summer Games I. Puis il y a eu le II et tout de suite en suivant Winter Games. Bon là, l'histoire banale avec un petit h s'arrête pour devenir une véritable histoire d'amour avec un grand A. Tiens c'est bizarre il y a les bombes A et les bombes H !

Winter Games c'est "Il Etait une Fois la Révolution" panaché avec "Je n'Aime que Toi". Qui ne le possède pas.
Malheureusement comme souvent les suites arrivent rarement à la hauteur du best sellers. Ce fut le cas pour World Games. Alors Epyx s'est remis à travailler pour nous sortir un "Games" de qualité. C'est ce qu'ils ont réussi à faire avec le California. Les décors sont plutôt moins beaux que ceux de sont illustrissime prédécesseur, mais il y a une qualité d'animation qu'ils ne nous avaient pas encore proposée.

suite page 37



WARLOCK



Retrouvez l'ambiance moyennâgeuse avec ses sorciers, ses princesses et loups-garous en entrant dans le monde de Warlock. Au travers d'une aventure/arcade de type Knight-Lore, vous pourrez donner libre cours à votre hargne et à ce qu'il y a de plus mauvais en vous... une fois n'est pas coutume. Vous vous retrouvez dans la peau d'un mécréant à la tête de Forces du Mal !.



Eh oui, pour une fois vous ne combattrez pas les Forces du Mal, vous SEREZ le Mal en la personne du diabolique Dolmlord. Et non seulement vous incarnez le Mal, mais en plus un Diable de personnage emprisonné par les Forces du Bien. Si les rôles s'inversent comme cela, où allons nous... Enfin, cette situation originale veut qu'un sorcier Blanc soit venu troubler votre maléfique tranquilité dans votre monde infernal et déchu. Déjà il a réussi, avec quelques fidèles et le charisme qui le caractérise, à convertir une bonne partie de votre personnel ! Bande de chacals à la mémoire courte... des dragons et ghouls que vous avez élevé... Y'a plus de sens moral.

Goblin, Troll ou Warlock ?

Après un superbe écran de chargement dans lequel vous pourrez apercevoir les trois états qui vous caractérisent, vous arriverez à une jolie musique d'introduction (l'Apprenti Sorcier ?) et un écran de présentation ou table des hi-scores. A partir de là, après une option redéfinition des touches l'aventure commence. Vous vous retrouverez dans un décor médiéval, en trois dimensions, à la recherche d'objets à ramasser lesquels vous serviront dans votre quête de la Boule du Pouvoir. Celle-ci une fois entre vos mains vous assurera la victoire sur les Forces du Bien. Seulement vous allez faire de nombreuses rencontres et vous ne devrez peut-être votre salut qu'à vos facultés de transformation...

Une réalisation très correcte

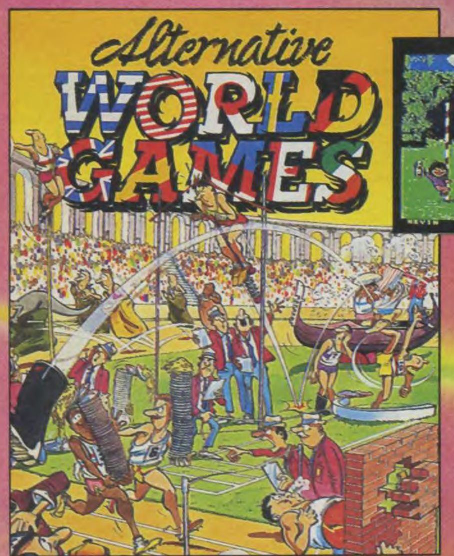
Soit, cela rapelle encore Knight Lore et ses transformations en loup-garou... Mais il faut prendre en compte qu'à partir du moment où l'aventure/arcade est bien réalisée, les ressemblances importent peu. Warlock possède donc de beaux graphismes en 3 D style Knight Lore. Le seul reproche qu'on puisse leur faire se situe au niveau du choix des couleurs, le plus souvent à dominante violette ce qui est un peu fatigant à la longue et qui empêche parfois de bien visualiser les sorties possibles.
Pour leur part, les animations sont également bien réussies et les déplacements peuvent être très rapides (ce qui l'est beaucoup moins, c'est le passage d'une salle à l'autre). Ce qui est le plus gênant, c'est un contrôle bizarre du personnage... Les déplacements de Dolmlord peuvent être gérés soit à partir du joystick, soit à partir du clavier. Dans les deux cas, l'utilisateur néophyte pourra être troublé par la conduite du personnage. Y'a un truc ! Beaucoup d'entraînement vous sera sûrement (vous aussi) nécessaire pour éviter le pire aux moments cruciaux.

Pas très original

La « recette » commence à être un peu usée... mais on se laisse toujours séduire ! En fait si Warlock ressemble à Knight Lore pour ce qui est du principe du jeu, il n'en est pas moins original à plusieurs niveaux, ne serait-ce que par des décors agréables et absolument nouveaux.
L'ensemble est très soigné et très amusant. A voir et à essayer : les amateurs d'aventure/arcade du plus pur style seront ravis...

Editeur : The Edge
Genre : aventure/arcade
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★

RELEVEZ LE DEFI AV

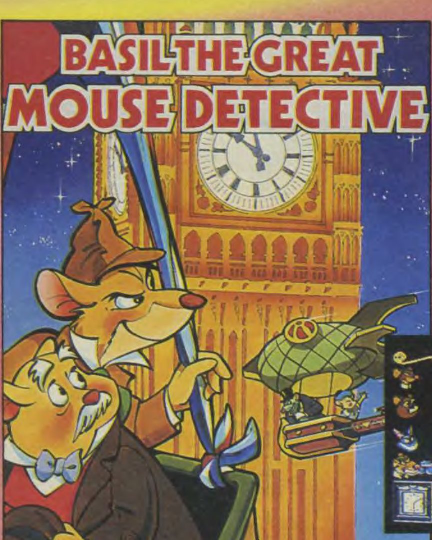




CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST

ALTERNATIVE WORLD GAMES

Pourquoi être serieux quand on peut avoir une vision différente, plus amusante, des choses! Représentez le pays de votre choix dans des épreuves telles que la Course de Sacs, le Lancer de Rodins, la Course sur les Murs, la Montée de Poteaux et le Lancer de Bottes. Cette invention ingénieuse mais désopilante vous fera tordre de rire. Sans compter les Rivières, les Sacs, les Tas de Sable...Mais...à y penser, ça pourrait devenir sérieux, après tout!



BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Basil et son fidèle limier, Toby, sortent de leur sous-sol du 221b, Baker Street, et se mettent à la recherche de l'ignobles Rastigan et de son repaire où le Docteur Dawson est enfermé contre son gré. Quels indices découvriront-ils parmi les fameux points de repère de Londres? Quels déguisements adopteront-ils dans le milieu des rongeurs? Elémentaire, mon cher enthousiaste! Les réponses sont dans le jeu. Le problème est de savoir si vous êtes assez habile pour les découvrir.



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM

C'EST UNE EXPERIENCE FRA

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

EC UN JEU GREMLIN!!



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
MSX



MASK II

Une aventure pleine d'action de l'heroïque équipe Mask dans d'autres missions périlleuses chez les forces diaboliques de Venom. L'Homme et la Machine défendant avec bravoure le monde et ses trésors. Un défi passionnant à tous les joueurs quelles que soient leurs préferences.

TOUR DE FORCE

Depuis le cri du starter: "Messieurs, pédalez" et jusqu'à l'épuisement des derniers instants, vous bataillerez contre cinq des plus durs et méchants cyclistes qui soient. Et ce n'est pas tout! La piste est quelque chose de special: Nids de poule, Trous d'homme, Trous de gâteau, Trous d'as, Rochers, Mouffettes, Serpents, Gouffres, Nappes d'huile, Nappes de glace, Ponts, Plèges á ours, et beaucoup d'autres. Enfourchez donc votre Velo Mark IV, lancez-vous à la poursuite du fameux Maillot Jaune et ressentez l'agonie et l'extase du cyclisme international tel qu'il est pratiqué dans la réalite.



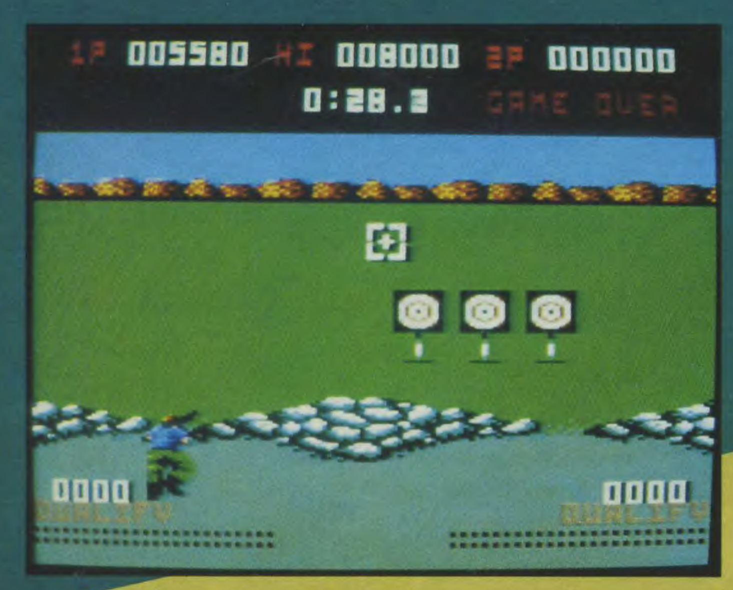
TOUR DE FORCE

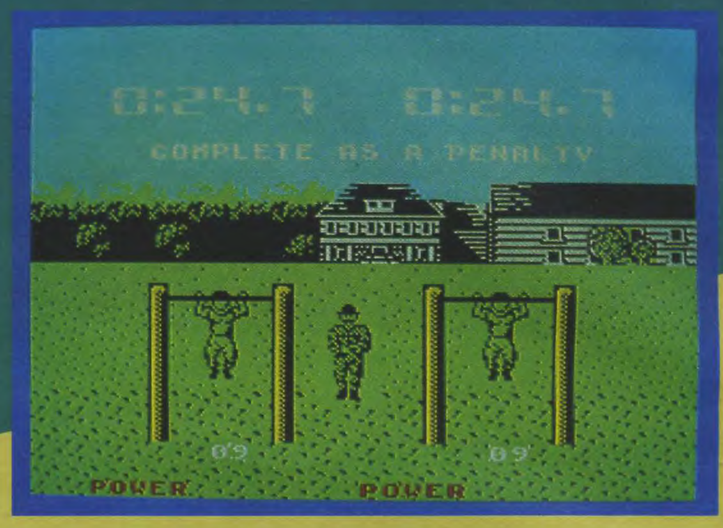
CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST

CASSANTE



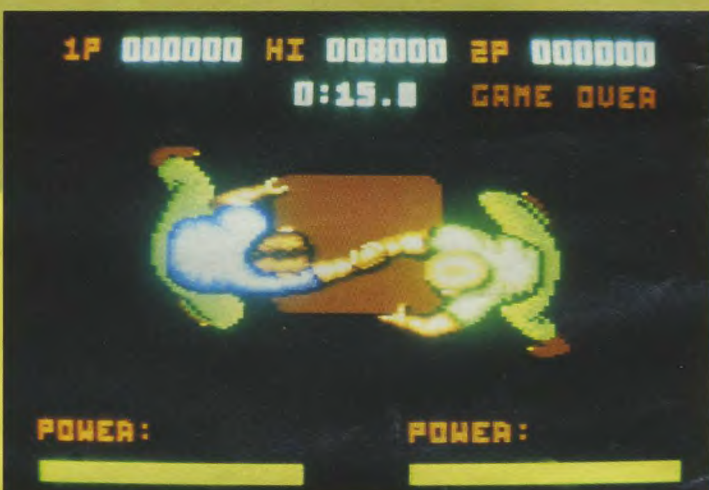






COMBAT SCHOOL

Le hasard fait parfois bien les choses. D'ailleurs, il y a intérêt à en avoir comme on dit chez les Marins (à prononcer à l'américaine) car le jeu se déroule dans une école de commandos. Le titre du jeu aurait d'ailleurs pu vous mettre la puce dans l'oreille.





Voilà le théâtre d'opération situé. Quel rapport avec le hasard vu plus haut allez vous me dire ? La réponse tiens en trois mots : Full Métal Jackette.
La jaquette, c'est l'embalage du jeu. Full Métal, car l'emballage est tout métal (voir concours Océan/Amstrad magazine).
OK Boy, t'as voulu entrer dans cette école de combat, alors tu vas en c... On n'est pas là pour s'amuser, sauf moi votre sergent instructeur. Qu'allez-vous faire durant votre séjour bande de petit m... du sport mais surtout du tir, du tir et encore du tir...
Pour une petite mise en jambe tas de cafard, vous me ferez d'abord un petit parcours du combattant (obstacle plus ou moins haut puis passage à la force du poignée au-dessus du vide). Et ceux qui ne seront pas dans les temps recommenceront jusqu'à ce qu'ils y arrivent. Les séances de tir qui viennent ensuite ne sont pas fait pour les gonzesses (pardon mesdemoiselles).
Et bien c'était pas si dur ! Seulement par la suite la règle du jeu reste la même. Les plus minables au tir n'auront pas la chance de participer à la course de l'homme de fer et ainsi de devenir un véritable Arnold. Quoi ! Tu veux pas t'appeler Arnold ? Eh ! mon tout beau ! tu vas me faire un max de pompes dans un minimum de temps en criant "merci sergent" à chaque pompe.
Bon les petits gars, je tiens à vous préciser que quelques mines sont disséminées sur le parcours. Alors si vous ne voulez pas faire chialer vos parents y a intérêt à lever très haut les pattes et à courir le plus vite possible. Ensuite, arrivé dans l'eau vous aurez deux solutions : la nage ou le canoé. Choisissez rapidement vous n'aurez pas le temps de philosopher...
Ce soir on organise un concours de bras de fer. Les estropiers et unijambistes ne seront pas exemptés. Et comme je sais que vous me haïssez et n'avez comme seule envie que de me faire la peau sachez qu'à la fin de votre stage vous aurez l'occasion de vous battre avec moi. Vous pouvez toujours rêver.
Et le jeu dans tout ça ! Il est superbe, les graphismes et l'animation y sont réussis. Quand tout est bon il est difficile de s'étendre (d'ailleurs le sergent a horreur qu'on s'étende). Bref tout ceux qui n'auront pas la chance de gagner le Combat School d'arcade seront légion vu qu'il y a un seul gagnant comme dans tout concours, bref disais-je procurez-vous le jeu pour votre CPC.


Editeur : U.S. Gold
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★

Michel Roveau





suite de la page 32

GAUNTLET II

US Gold

Gauntlet, le jeu d'arcade est sorti il y a maintenant près d'un an. Dans les salles de jeux, Gauntlet II lui a succéder avec brio. Il ne restait plus qu'à US Gold de nous offrir la suite. C'est chose faite, car le logiciel sort incessament sous peu, voir peut-être est-il sorti alors que le journal était sous presse. Les tableaux sont de graphisme similaire au premier, seul le scénario et les pièces changent.



Dans cette deuxième version, il n'est toujours pas possible de jouer à quatre joueurs.
Pourtant cela ne saurait être si compliqué (deux au clavier et deux aux joysticks avec doubleur de manette). Enfin de toutes les façons les fans se précipiteront dessus.

OXPHAR

Ere Informatique

Tiré d'une pièce de théâtre, ou plutôt écrit en même temps, le logiciel Oxphar serait presque à découvrir lors de la représentation même.
Préalablement développé sur Thomson par la troupe, le voici adapté sur Amstrad CPC.
On retrouve les personnages de la pièce en jouant avec le logiciel (ou inversement). Lors des premières représentations, des micros étaient installés dans la salle permettant au public de se familiariser avec l'histoire ainsi qu'avec les personnages. Néanmoins il arrivait souvent de se demander si les acteurs n'étaient pas plutôt en train de jouer le logiciel... A vous de le découvrir chez Ere.



LES FORTUNES DU FOOTBALL

CDS

Tapie, moquettes, bonbons, chocolats glacés... Allez les verts, aux c... l'arbitre, goooal, on a gagné.
Dur métier que celui d'entraîneur. Après la victoire c'est vrai la vie est belle (ou presque). Le président arrive pour féliciter l'équipe et vous tape dans le dos. Par contre quand ça tourne mal il se trouve tapie dans votre dos prêt à vous virer. Les fortunes du football est un jeu de société qui permet de former une équipe en début de championnat et qui durant toute une saison disputera des matchs contre ses adversaires.
Le coffret du jeu comprend un soft et un plateau ainsi que des cartes. Les cartes sont des joueurs que l'on peut acheter ou vendre afin de constituer l'équipe la plus efficace.





PLAYBAC
Microïd

Trivial Bac. C'est presqu' ainsi que l'on pourrait appeler ce logiciel. Playbac propose comme Trivial Pursuit un jeu de questions.
Celles-ci sont plus dirigées vers la géographie, l'histoire, l'anglais ou la philosophie. En fait, il ne s'agit ni de bac scientifique ni de bac économique (c'est un peu dommage de les avoir laissé de côté).
Le jeu comprend plus de deux mille questions vérifiées par des professeurs agrégés et agréés.



Le, ou les joueurs se promènent sur un chemin parsemé de cases (comme le jeu de l'oie). Certaines amènent des questions, d'autres aussi mais au choix des adversaires ou du joueur lui-même.

NEBULUS
Hewson

Une petite bête toute mignonette et toute verte, petite queue au vent s'en allait par mer et par tours. Comme elle se promène dans son petit sous marin, elle croise une tour plantée là, les pieds dans l'eau.
Aussi intriguée que curieuse, la jolie Nébulus met le cap droit dessus. Ayant accosté son mini sous marin elle en sort et saute sur la première marche. C'est ainsi qu'après moult péripéties et ascenseurs, Nébulus aura atteint le sommet de cette tour merveilleuse...
Nébulus est un logiciel difficilement racontable et pourtant c'est l'un des jeux d'arcade les plus prenants avec Arkanoïd de ces derniers mois. Nébulus c'est nébulons.

L'ANGE DE CRISTAL
Ere Informatique

Crafton et Xunk sont de retour. Crafton, c'est le type trépané qui est parti sans son bonnet (le type même d'Androïd !). Xunk n'est lui rien d'autre qu'un pied autonome fidèle compagnon de l'Androïd. Rappelez-vous : à la fin de son aventure, Crafton avait réussit à faire décoller l'ordinateur galactique et ainsi à sauver le monde (la cheville du podocéphale a encore gonflée).
Et bien la suite est une suite toute nouvelle qui ne suit pas vraiment le premier jeu. Voilà pourquoi le soft ne s'appelle pas Crafton II. Une toute nouvelle aventure l'attend que je ne vous dévoilerai pas.



Pensez, une aventure ou même Xunk rencontre des monstres à sa taille en l'espèce de puces pas plus grosses qu'un pixel j'en garde la saveur pour moi tout seul. A moins que dans le prochain numéro...

L'ŒIL DE SET
Ubi Soft

Ubi Soft nous propose un nième jeux d'aventure et de rôle. Le principal avantage qui se dégage de ce soft est très certainement d'être en langue française (celle que je comprends le mieux ceci dit en passant).
Le but du jeu semble assez simple comme ça l'est souvent dans ce type de jeu. Le joueur est l'habile et fort guerrier (l'imagination est donc bien au rendez-vous) qui va devoir combattre le mal (à quand la jeune et jolie amazone qui devra combattre le mâle...).
Bref, ce sympathique jeune homme se nomme Tyrkos (un Grec Libanais) et son devoir qui l'appelle a pour nom Fynsk (nationalité appatride). Avez-vous remarqué comme c'est toujours le travail ou le devoir qui nous appellent ? En effet, le spectre ou le sceptre magique de Fynsk (à vérifier) a été dérobé par l'infâme, le machiavélique, en un mot comme en deux par le nécromancien Atrakses.
Be carefull ! Votre mission vous placera dans des situations toutes aussi dangereuses les unes que les autres...

CRASH GARRET
Métal Hurlant

Crash Garret et Glory "the Kind" se sont empêtrés dans une bien vilaine histoire.
L'action se déroule entre les deux guerres (la première et la seconde). L'histoire commence par une banale enquête de journaliste dans laquelle vient se faire piéger le pilote de l'avion-taxi loué par Glory la journaliste...
Ils se rendent tous deux dans une clinique très privée à la clientelle étrange dégageant les relents de nazisme. La jolie journaliste mettant énormément de temps à revenir, Crash Garret le pilote se décide à aller la chercher. Il commence par tomber sur un "os" qu'il descend facilement pour ensuite passer un plus mauvais quart d'heure.
C'est là à demi-mots que l'on apprend qu'il est question d'une espèce de trafic, voir de "traite des blanches"... le tout sur un "Ere" célèbre des années folles "Métal Hurlant".



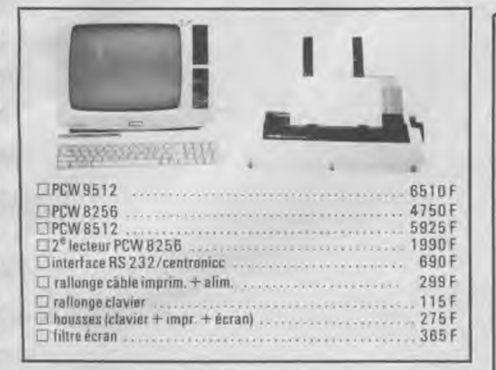
EXCEPTIONNELLEMENT OUVERT LE DIMANCHE 20 ET LUNDI 21 DE 10 H 30 A 19 H

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – Tél. : (1) 43.28.22.06
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE





- ☐ PCW 9512 .... 6510 F
- ☐ PCW 8256 .... 4750 F
- ☐ PCW 8512 .... 5925 F
- ☐ 2[e] lecteur PCW 8256 .... 1990 F
- ☐ interface RS 232/centronicc .... 690 F
- ☐ rallonge câble imprim. + alim. .... 299 F
- ☐ rallonge clavier .... 115 F
- ☐ housses (clavier + impr. + écran) .... 275 F
- ☐ filtre écran .... 365 F

Disquettes vierges
- ☐ à l'unité .... 31 F
- ☐ par 10 .... 275 F

Cassettes vierges C20
- ☐ les 5 .... 45 F
- ☐ les 10 .... 80 F

Produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.
- ☐ stylo optique (disquette) .... 395 F
- ☐ stylo optique (cassette) .... 355 F

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.
- ☐ scanner graphique "DART" .... 790 F



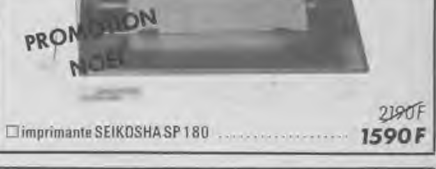
- ☐ joystick switch-joy .... 185 F



INTERFACE T.V.

NOUVEAU : MODÈLE AVEC TÉLÉCOMMANDE !

- ☐ **interface TV (avec câble). . . . . 1.490 F**
- ☐ **interface TV avec télécommande (avec câble). . . . . 1.690 F**



- ☐ imprimante SEIKOSHA SP 180 .... ~~2190 F~~ **1590 F**

- ☐ imprimante DMP 2000 .... 1690 F
- ☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
- ☐ souris .... 690 F
- ☐ 1[er] lecteur de disquettes .... 1990 F
- ☐ 2[e] lecteur de disquettes .... 1590 F
- ☐ magnétophone (avec câble) .... 340 F
- ☐ câble magnéto .... 50 F

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant directement de votre T.V. Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.
- ☐ digitaliseur ARA .... 990 F

Câble imprimante AMSTRAD

Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".
- ☐ câble imprimante .... 150 F

Rallonge alimentation + vidéo
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 .... 130 F
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 .... 180 F
- ☐ housse pour moniteur + clavier (préciser coul. ou monoc.) .... 175 F
- ☐ ruban imprimante DMPI (par 2) .... 198 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F
- ☐ adaptateur peritel tous CPC .... 490 F

"Il ne lui manque que la parole", synthé VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
- ☐ synthétiseur vocal .... 549 F
- ☐ 7 logiciels vocaux sur disquette .... 195 F

LOGICIELS CPC

	C	D
bob mora. chevalerie	☐ 250 F	☐ 250 F
bob mora. jungle	☐ 250 F	☐ 250 F
bob mora. scie. fiction	☐ 250 F	☐ 250 F
algèbre 4[e] 3[e]	☐ 165 F	☐ 225 F
apprends moi à lire		☐ 260 F
arsène		☐ 575 F
astérix chez rahazade		☐ 199 F
astérix potion magique	☐ 165 F	☐ 205 F
athlètes	☐ 150 F	☐ 180 F
autoformation à l'asse.		☐ 295 F
bacterick	☐ 120 F	☐ 150 F
barbarian	☐ 100 F	☐ 140 F
basket ball	☐ 115 F	☐ 150 F
bivouac	☐ 120 F	☐ 195 F
blueberry et spectre	☐ 199 F	☐ 335 F
bridge	☐ 270 F	☐ 295 F
budget familial	☐ 140 F	☐ 220 F
calcumat		☐ 390 F
canadair	☐ 115 F	☐ 160 F
charly diams	☐ 155 F	☐ 185 F
colossus chess 4	☐ 110 F	☐ 140 F
conjuguer cp/cm		☐ 285 F

	C	D
cosa nostra	☐ 140 F	☐ 195 F
crafton et xunk II	☐ 125 F	☐ 199 F
crazy car	☐ 135 F	☐ 175 F
d.a.m.s.	☐ 295 F	☐ 395 F
dame scanner	☐ 140 F	☐ 175 F
datamat		☐ 390 F
dbase II		☐ 790 F
des chiffres des lettres	☐ 195 F	☐ 275 F
dessin 3d		☐ 245 F
didact engli. orth. gram.		☐ 255 F
enduro racer	☐ 105 F	☐ 155 F
ère hits vol. 1	☐ 160 F	☐ 230 F
ère hits vol. 2	☐ 155 F	☐ 235 F
F15 strike eagle	☐ 110 F	☐ 155 F
fighter pilot	☐ 100 F	☐ 150 F
floopy (magazine)	☐ 41 F	☐ 75 F
foot	☐ 120 F	☐ 160 F
forteresse	☐ 135 F	☐ 190 F
freddy hardest	☐ 110 F	☐ 155 F
games set et match	☐ 145 F	☐ 190 F
gauntlet	☐ 100 F	☐ 145 F
graphic city	☐ 150 F	☐ 195 F

	C	D
grapho		☐ 265 F
H.M.S. cobra	☐ 299 F	☐ 299 F
heartland	☐ 100 F	☐ 155 F
rally2 + 3dfight + inf.	☐ 160 F	☐ 199 F
foot + ten. + 5 eaxe	☐ 160 F	☐ 199 F
tony + aigle + empire	☐ 160 F	☐ 195 F
hit pack III	☐ 115 F	☐ 155 F
indiana jones	☐ 115 F	☐ 165 F
mgt + maracaib + billy	☐ 155 F	☐ 195 F
indiana jones	☐ 115 F	165 F
invitation	☐ 140 F	☐ 199 F
kid kit	☐ 285 F	☐ 285 F
la formule		☐ 215 F
le 1000 bornes	☐ 155 F	☐ 210 F
le casse	☐ 130 F	☐ 199 F
les dieux de la mer	☐ 130 F	☐ 199 F
fortunes du foot-ball	☐ 195 F	☐ 245 F
passager du vent	☐ 290 F	☐ 290 F
passagers du vent II	☐ 295 F	☐ 295 F
les ripoux	☐ 120 F	☐ 195 F
trésors d'U.S. gold	☐ 110 F	195 F
livingstone	☐ 140 F	☐ 195 F

	C	D
loto	☐ 130 F	☐ 190 F
m.a. base	☐ 165 F	
macadam bumper (flip.)	☐ 145 F	☐ 245 F
marche à l'ombre	☐ 150 F	☐ 199 F
mastercalc (pour 6128)		☐ 300 F
masterfile (pour 6128)		☐ 360 F
maths 3[e] (algèbre)		☐ 199 F
maths 5-4[e] (algèbre)		☐ 200 F
maths 6[e] (algèbre)	☐ 170 F	☐ 200 F
mentel		☐ 545 F
micro scrabble	☐ 220 F	☐ 265 F
missions en rafale	☐ 160 F	☐ 235 F
monopoly	☐ 190 F	☐ 245 F
multiplan		☐ 499 F
nitro lucky luke		☐ 185 F
play bac		☐ 230 F
printer pack 2	☐ 145 F	☐ 185 F
progiciel de sport	☐ 199 F	☐ 299 F
prohibition	☐ 125 F	☐ 199 F
room ten	☐ 100 F	☐ 145 F
saboteur II	☐ 95 F	☐ 145 F
sapiens	☐ 135 F	☐ 180 F

	C	D
silent service	☐ 110 F	☐ 160 F
sram 2		☐ 225 F
strangeloop	☐ 110 F	☐ 185 F
strike force haarier	☐ 100 F	☐ 145 F
stryfe II	☐ 125 F	☐ 199 F
sweevo's world	☐ 120 F	☐ 140 F
tasword (pour 464)	☐ 260 F	
tasword-mailmerge		☐ 360 F
tennis 3d	☐ 120 F	☐ 160 F
textomat		☐ 390 F
they sold a million n° 1	☐ 105 F	☐ 150 F
they sold a million n° 2	☐ 105 F	☐ 145 F
they sold a million n° 3	☐ 100 F	☐ 145 F
trivial pursuit	☐ 180 F	☐ 220 F
tuer n'est pas jouer	☐ 120 F	☐ 170 F
uchi mata	☐ 115 F	☐ 145 F
valeur plus 1.2		☐ 365 F
world class leader board	☐ 120 F	☐ 165 F
zox 2099	☐ 140 F	☐ 199 F

LOGICIELS PCW

- ☐ alienor .... 1450 F
- ☐ astro 1 .... 450 F
- ☐ astro 2 .... 950 F
- ☐ astro 3 .... 2000 F
- ☐ astro couple .... 600 F
- ☐ azerty .... 245 F
- ☐ batman .... 65 F
- ☐ bob winner .... 240 F
- ☐ bridge player .... 210 F
- ☐ compta alphasoft .... 1175 F
- ☐ cyrus chess II .... 60 F
- ☐ damocles .... 1750 F
- ☐ datamat PCW .... 395 F
- ☐ dbase II .... 790 F
- ☐ dr draw .... 790 F
- ☐ dr graph .... 790 F
- ☐ dtp-pao .... 395 F
- ☐ dtp-pao + souris amk .... 895 F
- ☐ dtp-pao + sour. mas. sc. 1595 F
- ☐ factu. + gestion stock .... 2099 F
- ☐ frank bruno's boxing .... 185 F
- ☐ head over heels .... 165 F
- ☐ heath. air contr. + sout. 160 F
- ☐ heraklios .... 350 F
- ☐ histoire d'or .... 250 F
- ☐ la paie cresus .... 1175 F
- ☐ lang. "c" (ntc. angl.) .... 550 F
- ☐ mailing .... 450 F
- ☐ master file 8000 .... 550 F
- ☐ master scan .... 895 F
- ☐ mynea .... 850 F
- ☐ opticaisse .... 795 F
- ☐ orphée .... 295 F
- ☐ pcw graph .... 295 F
- ☐ pcw paint .... 325 F
- ☐ pocket base .... 790 F
- ☐ **polymail + polyword .... 265 F**
- ☐ **polyprint + polyword .... 265 F**
- ☐ **polyprogram .... 595 F**
- ☐ quick mailing .... 490 F
- ☐ rotate .... 345 F
- ☐ sam .... 290 F
- ☐ spool .... 350 F
- ☐ strike force harrier .... 185 F
- ☐ tasprint .... 230 F
- ☐ the pawns .... 245 F
- ☐ tomahawk .... 180 F
- ☐ top secret .... 295 F
- ☐ trivial pursuit .... 230 F
- ☐ tuer n'est pas jouer .... 185 F
- ☐ exbasic .... 220 F

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

NOM ____________ ORDINATEUR : ☐ PC 1512 ☐ 6128 coul. ☐ 6128 mono. ☐ 464 coul. ☐ 464 mono. ☐ 8256 ☐ 8512

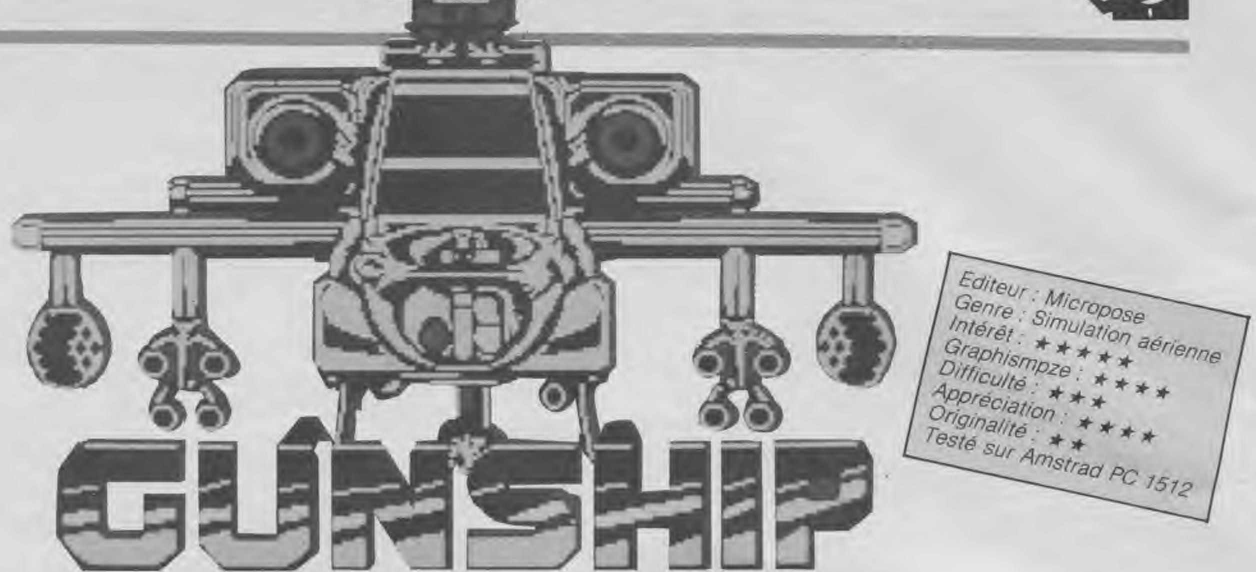
ADRESSE ____________ TÉL ________ CODE POSTAL ________ VILLE ________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES. ☐

AMS 12/87

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84





Editeur : Micropose
Genre : Simulation aérienne
Intérêt : ★★★★
Graphismpze : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★
Testé sur Amstrad PC 1512

GUNSHIP

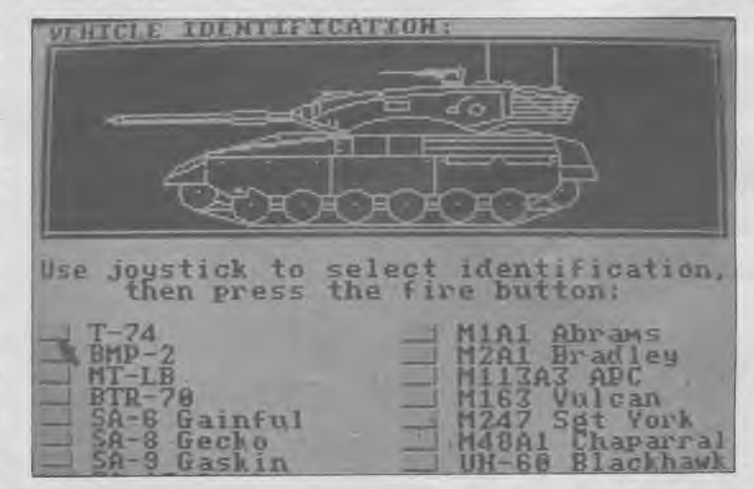
Après Solo Flight (francisé par FIL sous le nom de Vol Solo, F15 Strike Eagle ou Silent Service (une simulation sous-marine) l'éditeur américain Microprose nous propose de prendre les commandes d'un hélicoptère de combat dernier modèle.

Cet hélicoptère de la cinquième génération se pilote en tandem comme les avions de chasse. Le copilote (équipier) se trouve situé derrière le pilote ce qui permet à la machine d'être beaucoup plus fine (pénétration dans l'air améliorée). Testé sur PC, le coffret comprend deux disquettes et un manuel entièrement francisé de près de 80 pages ! Le fin du fin du coffret est un carton troué qui s'adapte aux touches du clavier servant de commandes dans le jeu.
Une fois le chargement effectué, la première étape réside dans le choix du type d'appareil utilisé pour combattre. Ensuite un communiqué informe le joueur de la mission qu'il a à effectuer. Enfin le joueur choisit l'armement (roquettes, missiles...) ainsi que le matériel nécessaire à sa mission comme le fuel par exemple.

Décollage imminent...

Autant vous dire tout de suite, vous avez à tout moment le loisir de passer en deux secondes sur un écran du type PC DOS. Vos parents ou chef de service auront ainsi l'impression de toujours vous voir travailler ! Une autre commande directe permet d'appeler la carte ou la fiche technique des avaries de l'hélicoptère. La carte porte d'ailleurs toutes les indications nécessaires pour détruire les objectifs ennemis. Non seulement, l'emplacement des objectifs y est signalé, mais également leur type. Il peut s'agir de bases aériennes, de divisions blindées ou d'infanteries, de QS, de bunkers...
Comme pour la majorité des engins aériens la principale stratégie du pilote est d'éviter de se faire repérer par les radars. Cet hélicoptère n'étant pas en plastique, la solution est de voler le plus bas possible. De plus, cette technique permet de repérer plus facilement la cible à atteindre et de la détruire ainsi tout aussi aisément. En vol, une simple pression sur la barre d'espace permet après lecture du message «TARGET» de connaître l'état de la cible encadrée. Encore un plus qui rend aisé le repérage et la destruction des objectifs. Alors que souvent pour ne pas dire toujours les logiciels de simulation aérienne ne pardonnent pas les erreurs de pilotage Gunship offre un bel avantage sur ses concurrents. Le crash (atterrissage forcé) y est impossible. En gros, vous pouvez vous planter mais l'appareil ne se détruit pas et se pose le plus simplement du monde.
Ainsi dégagé de ses responsabilités énormes de pilotage, le joueur est tout à sa tâche de repérage et de destruction.
Ce n'est d'ailleurs pas tout. Il lui reste (au joueur) à éviter les tirs ennemis qui sont un danger permanent et ne donnent pas droit à l'erreur. Ces tirs et bombardement de l'ennemi vous rappellent à la triste réalité de votre état de pilote du monde libre (choisissez vous-même votre camp) et n'aurons comme principal effet que de vous donner envie d'exterminer la vermine adverse...
Rares sont les instants de répit sans attaque de l'adversaire. De nombreux avions de chasse vous assaillent et déchargent sur votre malheureux petit hélicoptère toute leur puissance de feu. Malheureusement, il est presque impossible de les avoir tant leur vitesse est supérieure à la vôtre. Il est donc utile de faire preuve de dextérité et d'avoir une bonne dose de réflexes pour intercepter ces moustiques tournoyant au moment précis où ils passent devant la mire. Ceci ne sera réalisable qu'après de longs et périlleux entraînements.
Chaque médaille ayant son revers, comme ces chasseurs sont extrêmements véloces, ils ont également du mal à vous aligner vous dépassant très rapidement. S'il n'y avaient que les avions pour vous descendre ce ne serait pas drôle ! Sachez qu'en plus vous aurez droit à des tirs de barrage de la part de DCA. Les serveurs de ces pièces d'artilleries sont des plus efficaces. Le mot précision n'a pas été rayé de leur vocabulaire.
L'une des phases les plus importantes est le ravitaillement. Pour ce faire il s'agit de trouver l'une de vos bases et de la rejoindre. Le plus simple est de partir directement dans sa direction en détruisant les objectifs ennemis en chemin. Et ainsi de suite d'une base à l'autre. Sans fuel, le jeu n'a plus de raison de continuer. D'ailleurs les bases permettent également les ravitaillements en munition.

Michel Roveau



BLUEBERRY

Navrant ! Ce n'est pas le seul mot qui me vienne à l'esprit mais la liste serait bien trop longue. Voici un an Infogrammes avait été le premier éditeur à nous offrir une adaptation sur ordinateur de l'une des bandes dessinées les plus en vogue (Les Passagers du Vent). Malgré de superbes graphismes, le logiciel était d'une nullité déconcertante. Non seulement, il ni s'y passait rien mais les rares fois où le joueur décidait de se prendre au jeu, c'était pour y rester planté...



Editeur : Coktel Vision
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★
Testé sur compatible PC.

Donc, un an après l'on était en droit d'attendre de la part de n'importe lequel des éditeurs (même Coktel Vision) un peu plus de sérieux dans l'adaptation d'une BD. La leçon n'a pas été retenue.
Les fans de Blueberry espèrent certainement faire évoluer leur idole à leur gré suivant la trame de l'Album dont est tiré le soft (Le spectre aux balles d'or). Et bien qu'ils ne se rassurent pas ce n'est pas ce qu'on leur propose.



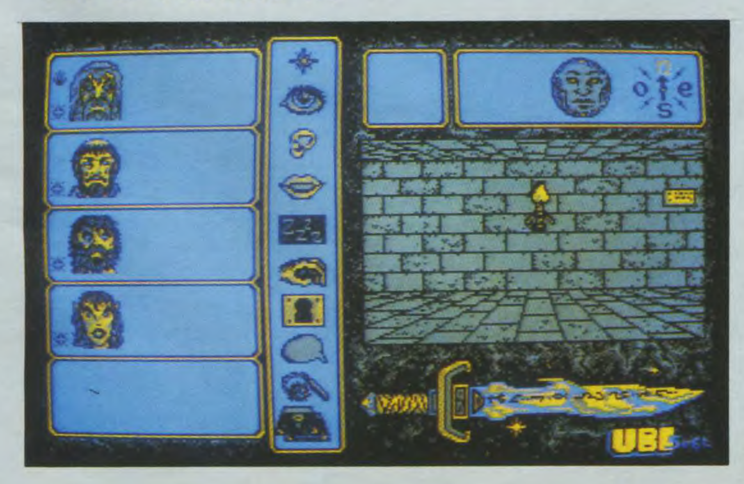
Le jeu n'est qu'un déroulement successif d'images (assez belles il est vrai) qui forment de mini-chapitres. Ne vous attendez pas à manœuvrer un quelconque personnage, à le faire descendre de cheval, à lui faire faire du café... Le logiciel et Coktel Vision décident pour vous. Ah si tout de même, le joueur a le loisir de choisir la direction dans laquelle il souhaite se rendre.
Mais là aussi il y a un hic. Je décide d'emmener Blueberry dans le désert (pourquoi pas ?), mais le soft me l'interdit. En fait il est interdit de ne pas respecter les décisions du programmeur. A quoi bon me demander de choisir alors.
A la suite des mini-chapitre il est imposé une séance d'arcade de type Prohibition en beaucoup moins bien. Et c'est peu dire. Même cette partie du jeu ne présente pas d'intérêt.
Pour conclure, les collectionneurs et fans du cowboy, et seulement eux peuvent se procurer le soft pour ses graphismes comme on s'offre une reproduction en bois de la fusée de Tintin...

LE MAITRE DES ÂMES

Le Dongeon et Dragon façon Ubi Soft. Toujours le même genre de Jeu, rien n'a changé depuis la première fois, depuis "Fer et Flamme"...



Editeur : Ubi Soft
Genre : rôle
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★



Ben non. Même le scénario n'est pas original (d'ailleurs, je commence à en avoir marre de dire que les scénarios des jeux ne sont pas originaux, à partir de maintenant, je ne citerai plus que les originaux, parce que sinon, c'est lassant) : votre but est de retrouver le Maitre des Ames, qui règne en tyran sur le royaume des Licornes, de lui faire la peau, et de vous tirer à l'anglaise. Point, c'est tout, ca suffit.
Le jeu commence par la phase de définition des personnages, avec leur catégorie (guerrier, voleur, magicien, etc...), leurs points de vie, de force, d'intelligence, leurs armes et armures. Il est bien entendu possible de sauvegarder ces données, afin de ne pas tout recommencer à chaque partie.
Comme d'habitude chez Ubi soft, le jeu est entièrement géré par les icônes (ah, celles-là, si elles n'existaient pas, faudrait les inventer). Comme d'habitude chez Ubi Soft, les graphismes sont du genre plutôt mignons. Comme d'habitude chez Ubi Soft, la page de présentation est belle.
Comme d'habitude chez Ubi Soft, la petite musique qui l'accompagne est sympathique et entrainante. Comme d'habitude chez Ubi Soft, c'est un jeu de rôle, à réserver aux amateurs de jeu de rôle, comme d'habitude chez Ubi Soft.

Stéphane Schreiber





Si Spielberg est un génie du septième art, on ne peut pas en dire autant des programmeurs. La version Indiana Jones micro est une adaptation du jeu d'arcade du même nom.

Nombreux sont ceux qui l'attendait, tout aussi nombreux sont ceux qui vont regretter de l'avoir attendu ! Le scénario du film sert de trame au logiciel. Ayant aimé le film je ne critiquerais donc pas le logiciel sur son scénario. Quelle chance il a (le programmeur).

Rapidement je vous situe le décors si vous ne l'avez encore en mémoire. Indiana Jones rendu célèbre par les aventuriers de l'arche retrouvée a promis d'aider un petit village indien dans la panade. Mola Ram (y a des Mola aux Indes !) sorcier malfaisant, a fauché la Pierre de Sankara (voir Ubi Soft dans gérez vos cagnottes). Indy (pas Indyana Polis le célèbre circuit) se rend donc dans l'antre de l'abjecte Mola, à la recherche de cette fameuse pierre. La rendre au village ensuite cela demandera beaucoup d'abnégation.Passant par là, le héros ne peut faire autrement que d'essayer de délivrer les enfants du village réduits en esclavage. Comme on dit chez vous ça fera d'une pierre deux coups.

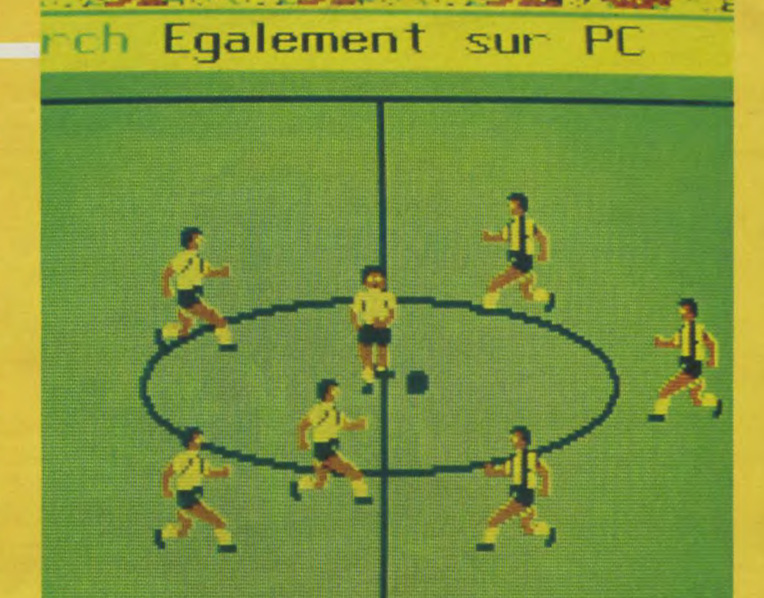


Branché votre walkman sur les oreilles la musique du soft n'est pas un casse brique ! Enfin elle vaut pas un clou. Malheureusement pour moi les graphismes ne sont pas trop mauvais, et l'animation s'anime. On ne peut pas jeter la pierre a tout bout de champ (surtout si le champ est très grand). Bien des graphismes qui graphent, de l'animation qui s'anime et un scénario qui se narre, ça ne suffit pas pour en faire un jeu réellement passionnant. Ne soyez pas désespéré. Si Moi j'ai pas aimé ça laisse tout de même la place à des tas d'autres pour y jouer.

Michel Roveau

N10

Editeur : FIL
Genre : action
Intérêt : ★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★



Depuis les débuts de la micro-informatique, rares furent les fois où le football, sport bien connu des anglais, fut exploité à des fins scénaristiques. Mais pour un commencement, c'est un commencement. Les graphismes de ce jeu ne sont pas extraordinaires mais il faut avouer que c'est à la faveur des animations qui sont, elles plus que sympathiques.

Un grand stade apparaît devant les yeux ébahis de l'utilisateur novice et peu averti et celui-ci (le stade, pas le novice) se remplit de joueurs multicolores. Le coup d'envoi retentit et les joueurs se disputent cet objet sphérique tant convoité par tous. Le jeu par lui-même n'est pas inintéressant car les animations sont suffisamment rapides pour ne pas sombrer dans un profond sommeil devant un moniteur paresseux. Sans complexe, il est possible de se prendre pour le roi Pelé, numéro dix, meilleur mondial depuis longtemps. Le joueur le plus près du ballon se déplace en fonction de la touche pressée au même moment sur le clavier et les autres acteurs se déplacent automatiquement pour se diriger vers ce centre d'intérêt. Mais c'est là que se pose un grave problème, il est difficile, et même parfois impossible de faire la différence entre le joueur pilote et les figurants programmés. En plus de cela, il faut parfois se battre avec son moniteur pour pouvoir distinguer son équipe de celle adverse. Sans quoi, il est divertissant d'essayer de lober l'ordinateur qui paraît à première vue invincible.

Denis Jarril





Editeur : Softhawk
Genre : aventrue
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

On se le disait : après Big Band, jusqu'où s'arrêteront « les petits jeunes » de Softhawk ? Maintenant, on sait. Ils ne s'arrêteront jamais.

L'histoire d'Incantation est en fait une énigme à résoudre. Vous vous appelez comme vous voulez (ah ben oui, vous entrez votre nom en début de partie), vous faites le métier que vous voulez (ah ben oui, vous avez le choix entre journaliste, escroc (?) et antiquaire), du moment que vous découvrez ce qui se passe sur cette maudite île de Shar Breiz (je vous l'avais pas dit ? C'est là-bas que çà se passe), hein, le reste...
Bon. Suivant le métier que vous avez chosi, vous avez différentes raisons d'aller sur cette fameuse île. Toujours est-il que monsieur Minotier, richissime milliardaire et propriétaire de l'île, y passe ses vacances, et que, comme de bien entendu, de surprenants et terribles événements ont attendu que vous soyez présent pour se manifester, et vous plonger, vous et vos hôtes, dans un univers mystérieux et inquiétant. Prenant votre courage à deux mains et votre arme dans l'autre, il faudra garder toute votre lucidité pour affronter les forces du mal, avant qu'elles ne parviennent à votre propre destruction.

C'est gai

Et non pas gay. Pour le reste de l'histoire, débrouillez-vous, vous devriez maintenant être assez grands pour ne plus vous faire chaperonner sans cesse par le petit père Schreiber, hein ?
L'écran de jeu est divisé en sept fenêtres, dont la plus grande est entièrement dédiée au graphisme, qui n'est d'ailleurs pas mauvais du tout. Une plus petite, située juste à droite de la première, est occupée par des menus déroulants, qui permettent de progresser dans le jeu, nous y reviendrons. Les autres sont là uniquement pour donner quelques informations au joueur, comme par exemple son niveau mental (à surveiller !), la présence de personnages, etc.
Les menus déroulants, donc. Aucun doute, la fenêtre les contenant est trois fois trop petite. Dès qu'il y a trop d'actions possibles à effectuer, il faut la faire défiler pendant trois heures, ce qui n'est pas des plus agréables. Heureusement, ils sont évolutifs. Kesako, évolutifs ? C'est très simple : je suis dans la salle de bain, je suis de constitution normale, ça va de soi). Donc, l'assiette n'apparaît pas dans les menus déroulants. Je vous l'avais dit, que c'était très simple.
Incantation n'est certes pas LE logiciel de l'année, non plus de la décennie, ni même du siècle, et encore moins du millénaire. Pour ce qui est de l'éternité, repassez dans quelque temps. Il ravira toutefois tous ceux pour qui la Bretagne et encore un pays de mythes et de légendes (alors qu'il n'en est rien, c'est un pays de bretons).

Stéphane Schreiber





méridien informatique

DISCOLOGY

VERSION 3.2

La performance au service de votre Amstrad.

Editeur + Copieur + Exploreur +

Ultra rapide : 150 Ko de Langage Machine, Fenêtres, Menus déroulants, Aide intégrée, Manuel de 24 pages + Additif technique.

Nouvelle version : Encore plus de performances pour votre Amstrad !

L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.

Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :

- Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
- Listage automatique des programmes Basic
- Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :

- Récupérer une disquette endomagée ou un programme effacé
- Explorer un directory, le reparer, le modifier
- Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

LE COPIEUR

NOUVEAU +
La copie intégrale encore plus puissante !

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

Comme l'Editeur, il reconnait 99 pistes, toutes les densites d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.

Des performances inédites à votre service :

- Réparation automatique des secteurs endomagés
- Gestion automatique des extensions mémoire
- Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.



L'EXPLOREUR

NOUVEAU +
Découvrez les pistes cachées de vos disquettes.

Voyage au centre de la disquette... L'Exploreur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :

Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occcupation des fichiers sur la disquette.

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du controleur disque.

Pour tous les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir.

Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires a : **MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.**

- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déja Master Save, vous ne payez que la différence.

BON DE COMMANDE

AMS 12/87

VERSION 3.2

☐ JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F

☐ JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F

☐ JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

MON REGLEMENT : ☐ CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT) ☐ CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

NOM : ____________ PRENOM : ____________

ADRESSE : ____________

CODE POSTAL : ______ VILLE : ____________ TEL (facultatif) : ______

A retourner à : MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.

TOUT AMSTRA



D SUR LE 3615

Tapez 3615 code AMSTRAD

Amstrad à votre service 24 heures sur 24 : c'est désormais chose faite grâce au serveur télématique Amstrad. Que vous soyez déjà utilisateur de matériel Amstrad ou que vous envisagiez seulement de vous équiper, vous trouverez toutes les informations techniques, tous les trucs, tous les tarifs grâce aux 6 rubriques permanentes du service. Et pendant toute la période de lancement, vous pourrez gagner 5000 logiciels au grand jeu-concours Amstrad. Tous à vos minitels : tapez le 3615 code AMSTRAD.

INFO PRODUITS



Tous les descriptifs techniques et tous les tarifs de tous les produits Amstrad : traitement de texte, micro familiaux, micro professionnels, périphériques, chaînes hi-fi, magnétoscopes, ...

HOT-LINE



Une véritable base de données pour trouver la question que vous vous posez et la réponse qui lui est associée. Tirez-vous de tout mauvais pas, même à 4 heures du matin.

BONNES ADRESSES

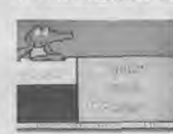
Où trouver les produits Amstrad ? Vous composez votre code postal, le serveur vous donne la liste des distributeurs les plus proches de votre domicile.

AMSNEWS



Toutes les infos de dernière minute. La rubrique à consulter systématiquement pour être à jour et profiter des promotions.

MESSAGERIE



Vous posez vos problèmes techniques, la réponse est donnée le lendemain dans votre boîte à messages. Vous nous indiquez vos astuces personnelles. Les meilleures alimenteront la rubrique Trucs et Astuces. Vous passez vos petites annonces ou consultez celles des autres.

TRUCS ET ASTUCES

Une rubrique alimentée par les services techniques d'Amstrad et par les utilisateurs pour vous permettre de mieux utiliser vos micro, vos systèmes de traitement de texte, vos logiciels, vos périphériques.



LE MORDANT INFORMATIQUE

LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

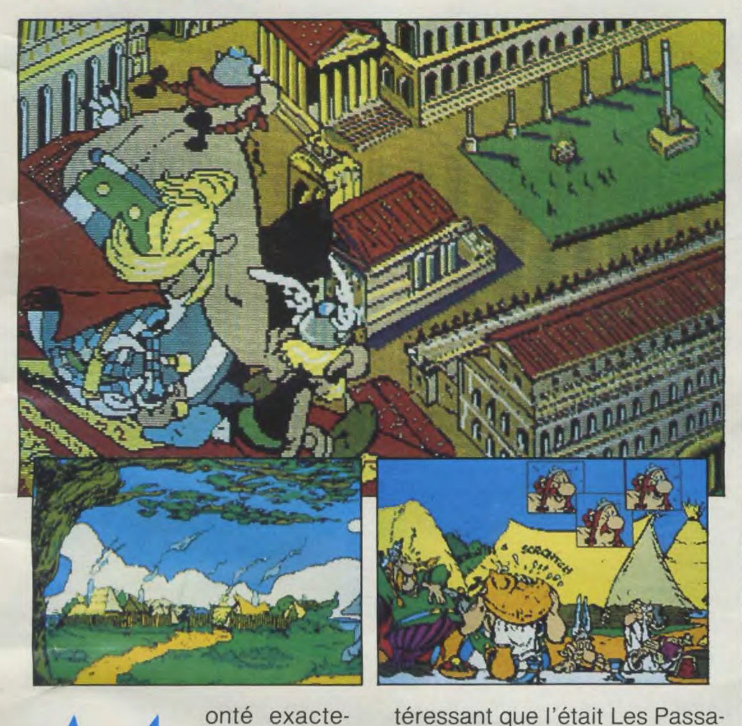
1 - **Bob Winner** (Loriciels)
2 - **Barbarian** (Palace Software)
3 - **Arkanoïd** (Imagine)
4 - **Gauntlet** (US Gold)
5 - **Ikari Warrior** (Elite)
6 - **MGT** (Loriciels)
7 - **Le Passager du Temps** (Ere Informatique)
8 - **Fer & Flamme** (Ubi Soft)
9 - **M'Enfin** (Ubi Soft)
10 - **Sapiens** (Loriciels)
11 - **Sram II** (Ere Informatique)
12 - **Antiriad** (Palace Software)
13 - **Light Force** (FTL)
14 - **Masque** (Ubi Soft)
15 - **Batman** (Ocean)
16 - **Scooby Doo** (Elite)
17 - **Cauldron II** (Palace Software)
18 - **Hit Pack** (Elite)
19 - **Enduro Racer** (Activision)
20 - **Prohibition** (Infogrames)

Comme d'habitude, les dix premiers classements arrivés à la rédaction seront récompensés. N'oubliez pas d'indiquer sur vos cartes postales (uniquement !) vos noms et adresse complète (très lisiblement, par pitié !). Voici la liste des gagnants pour ce mois-ci :

Carlier Arnaud - *Limeil-Brevannes*
Desmoires Christophe - *Paris*
Bracquemont Sébastien - *Coet-Quidan*
Miailhes Richard - *Castelmaurou*
Beauvais Marc - *Villiers-s/Marne*
Cantelaube Pierre - *Lavelanet*
Coulaud Sébastien - *Ambérieu-en-Bugey*
Gespach Sandrine - *Sartrouville*
Contrain Alain - *Neuilly-s/Seine*
Coulon Bernard - *Pau*

ASTERIX CHEZ RAHAZADE

Le dernier album d'Astérix vient de sortir. Coktel Vision en a profité pour décrocher l'adaptation sur micro-ordinateur. Si les graphismes comme dans Blueberry sont d'une qualité irréprochable le logiciel n'a rien à voir avec un esprit BD.



Monté exactement de la même façon que Blueberry, Astérix Chez Rahazade est découpé en chapitres. Chacun des chapitres étant séparé par une petite séance d'arcade de type Pacman. Le Pacman est très beau (graphiquement) mais beaucoup moins intéressant que son aïeul !

Le jeu en lui-même n'est pas vraiment un jeu. Le joueur n'a quasiment aucun rôle dans le déroulement de l'histoire si ce n'est d'écouter le discours des personnages en cliquant sur l'un d'entre eux. Tout aussi inintéressant que l'était Les Passagers du Vent, l'adaptation de BD sur micro n'a pour ma part pas du tout été compris par les éditeurs. Et dieu sait que l'on pourrait faire des softs extraordinaires. Les cases, les bulles, enfin tout ce qui fait le charme d'une bande dessinée, peuvent certainement trouver en l'ordinateur un essort nouveau. Bien sûr cela demanderait de la part des programmeurs un tant soit peu de dépense de matière grise...

Je ferais la même remarque que pour Blueberry : le soft n'a d'intérêt que pour ses superbes graphismes et pour les collectionneurs.

Magnétoscope Amstrad: prog



VCR 4600 MK II

3.490F

avec télécommande infra-rouge standard

Magnétoscopes VHS HQ SECAM à chargement frontal.

Compatibilité totale Canal + sans aucune modification (2 prises Péritel).

Programmation 5 événements sur 14 jours.

Touche d'enregistrement instantané.

Recherche rapide avant-arrière avec ou sans visualisation. Etc.



rammez sans les genoux*





Télécommande du VCR 4800.



*VCR 4800

3.990F

avec programmation sur la télécommande

Vous le programmez sans quitter votre fauteuil.

Avec le nouveau magnétoscope Amstrad, vous entrez dans le domaine de la qualité.

La qualité de l'image d'abord. C'est un VHS HQ : ce qui se fait de mieux actuellement.

La qualité de la vie, ensuite. Sa télécommande est complète : elle est équipée d'un affichage à cristaux liquides et toutes les commandes nécessaires pour pouvoir le programmer sans quitter votre fauteuil.

Et à un prix Amstrad, s'il vous plaît !

Merci de m'envoyer une documentation sur les magnétoscopes. AMS 12/87

NOM

ADRESSE

TEL

CODE POSTAL

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Mendes-France. M C



DEATHSCAPE

S'opposer aux bouffées d'hégémonie de l'empire VARG, est depuis toujours le problème essentiel de la fédération du système solaire. Fort heureusement, une convention ratifiée par les belligérants voici environ deux siècles, limite, en principe, le danger au maximum. Cet accord stipule que toute guerre doit se borner à un duel, au sein d'une gigantesque « zone de combat » située aux confints de l'espace, opposant « un seul » représentant de chacun des deux camps (évidemment choisi parmi le fleuron de la flotte spatiale). Cette joute, digne de nos deux grandes civilisations intergalactiques, évite théoriquement les désastres et atrocités inhérents à un casse-pipes général. Or, depuis quelque temps, les fallacieux impérialistes VARG, qui prétendent ne pas très bien se souvenir des termes exacts de l'ancien traité, envoient des vagues entières de chasseurs affronter notre pilote héroïque et... solitaire. Vis-à-vis d'une telle ignominie, la fédération indignée lance désormais dans la bataille, le tout nouveau ZARQUON C.A.M. III drôlement puissant, avec le soutien logistique d'un astronef de commande. Reste à savoir le piloter...

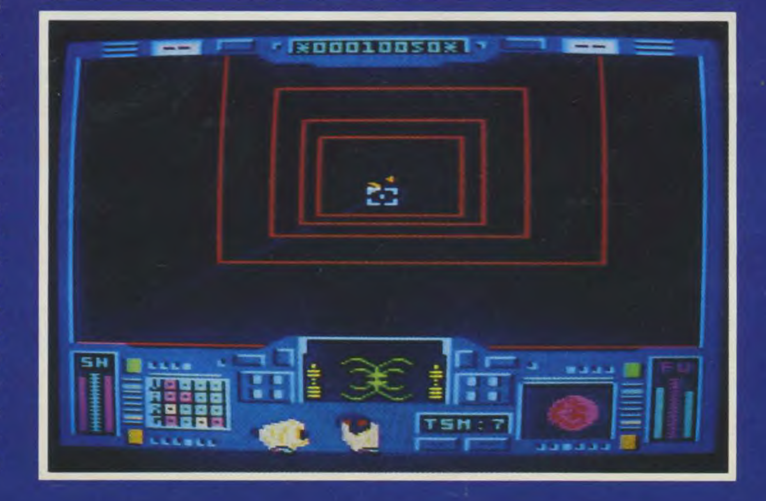
Le théâtre

Sillonnant les couloirs d'énergie qui quadrillent la zone guerrière (grille), les astronefs VARG (astronefs de combat, bombardiers, chasseurs suicides, etc), usent chacun d'une tactique spécifique pour malmener votre Zarquon. La mission de ce dernier peut se résumer, d'une part ; en la recherche mouvementée du code de l'astronef-mère VARG par la destruction d'une dizaine de forteresses immobiles dans la grille (chacune détentrice d'une portion de code), d'autre part ; en la destruction dudit vaisseau-mère à coups de missiles et ce, une fois le code reconstitué. Outre les forteresses, cette fameuse grille (dont le plan est accessible à tout instant) récèle des dépôts de combustible et des générateurs, certes dangereux à l'intérieur des couloirs, mais utiles à votre approvisionnement en carburant et écrans protecteurs une fois rejoint l'astronef de commande. Donc, pour une efficacité optimum, il est judicieux de consulter régulièrement le plan (forteresses, dépôts, générateurs) et les jauges de votre chasseur, afin de prendre les dispositions qui s'imposent. Le changement de couloir est possible à chaque croisement ostensiblement signalé. Moyennant suffisamment d'énergie, vous pouvez être téléporté à bord de l'astronef de commande qui contrôle constamment et automatiquement votre situation.


Editeur : Starlight Software
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★
Et patati : ★
Et patata : ★★







Le justicier

Le Zarquon à moteur ionique de type Rolls Royce, est nanti de quatre canons plasmiques à tir manuel ou automatique et d'un silo pouvant héberger un maximum de huit missiles à tête chercheuse (TSM). Outre un viseur ultra-sophistiqué, le tableau de bord compte deux doubles jauges pour le carburant et les écrans protecteurs, deux indicateurs de proximité des parois d'énergie, une fenêtre qui précise vos victoires sous l'apparence de carrés de couleurs, un vasistas où s'affiche la nature de l'attaque des fois que vous seriez bigleux, une baie pour mater la voisine (ce logiciel me rend fou) et les messages défilants (score, silo vide, énergie insuffisante, la voisine est gironde, etc.), un compteur de missiles, et deux signaux de croisement. De plus, on distingue parfaitement vos mains viriles de baroudeurs de l'espace, manœuvrant avec brio le manche à balai et la manette des gaz. Ah ! J'oubliais le raton laveur martien, qui vient vous distraire d'un brin de causette, au moment inopportun d'une attaque en règle contre le vaisseau de commande. Bref, vous comprendrez qu'il n'est pas simple de détruire un mothership VARG, lorsqu'on est seul contre tous, aux commandes d'un fourbi pareil...

Jean-Claude PAULIN

DESTINATION BOOMERANG

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BOOMERANG VOUS EN DONNE PLUS



EXCEPTIONNELLEMENT ET JUSQU'A NOEL, BOOMERANG, 1ER CENTRE FRANÇAIS D'ECHANGE DU LOGICIEL DE JEUX, VOUS OFFRE UNE ANNEE D'ADHESION GRATUITE*. TOURNEZ LA PAGE ET FAITES VITE VOTRE COMMANDE, GRACE AU COUPON CI-JOINT.

* POUR TOUTE COMMANDE OU ECHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS.



BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

ATTENTION : La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR •
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR -

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

- 1942	22	45
* 20000 AVANT J.-C.	52	105
3D GRAND PRIX	32	65
50 JEUX	54	109
* 6 PACK VOL. 2	44	89
* ACADEMY	42	85
ACE	39	79
ACROJET	44	89
ACTIVATOR	24	49
ALIEN 2	34	69
ALIEN HIGWAY	27	55
AMERICA'S CUP	39	79
AMSTRAD ACADEMY	44	89
- ANNALS OF ROME	52	105
ANTIRIAD	29	59
ARKANOID	44	89
- ARMY MOVE	39	79
ASTERIX	34	69
AU REVOIR MONTHY	47	95
- AVENGER	22	45
- BAD MAX	22	45
BALL BREAKER	49	99
BALLE DE MATCH	24	49
BALOON CHALLENGE	49	99
BARBARIAN	47	95
BASKET BALL	44	89
- BATMAN	24	49
BATTLE FOR MIDWAY	34	69
- BIG 4	24	49
- BIGGLES	15	35
- BILLY LA BANLIEUE	24	49
BLACK MAGIC	47	95
- BLAGGER	15	35
BOMB JACK 2	37	75
BOUNDER	37	75
BREAKTRHU	24	49
BUBBLER	47	95
CAMELOT WARRIORS	47	95
CANADAIR	52	105
* CATCH 23	52	105
CAULDRON 2	24	49
* CENTURION	47	95
- CESNA OVER MOSCOU	64	129
- CHALENGE GOBOTS	42	85
* CHARLY DIAMS	64	129
CHIFFRES ET LETTRES	89	179
CHILLER	15	30
CITY SLICKER	24	49
* COBRA (loriciel)	64	129
* COIN OP CLASSICS	47	95
COMMANDO	19	39
* CONFLIT	52	105
- CONFUZION	24	49
CONVOY RAIDER	47	95
COSA NOSTRA	62	125
CRAFTON ET XUNK	34	69
* CRAZY CARS	62	125
* CREPUSCULE DU NAJA	57	115
- CRYSTAL CASTLE	29	59
CRYSTANN	82	165
- DAN DARE	27	55
DANDY	34	69
DANGER STREAT	62	125
DARK STAR	22	45
DEACTIVATOR	24	49
DEATHCATE	47	95
DEATHVILLE	32	65
* DEATHWISH	47	95
DESPOTICK DESIGN	62	125
DEVIL'S CROWN	32	65
DOG FIGHT	49	99
- DONKEY KONG	24	49
- DRAGON'S LAIR	22	45
- DRAGON'S LAIR 2	47	95
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	49	99
EDEN BLUES	27	55
ENDURO RACER	47	95
ENIGME A OXFORD	79	159
- EQUINOXE	15	35
EREBUS	54	109
* EXOLON	42	85
EXPLORER	34	69
- EXPRESS RIDER	29	59
F15 STRIKE EAGLE	52	105
FIGHTER PILOT	15	30
- FIGHTING WARRIOR	15	30
FINAL MARTIX	47	95
FIRE LORD	37	75
- FLASH	39	79
- FLIGHT PAT 737	15	30
FORMULA ONE SIMUL.	15	35
FRANCE GEO	49	99
FRANKIE GO TO HOLLY.	21	42
FUTURE KNIGHT	27	55
GALACHIP	22	45
GAME OVER	44	89
GAUNTLET	37	75
- GOLD HITS 2	27	55
* GOLF TROPHEE	57	115
- GOLIATH	27	55
GREEN BERET	15	30
- GREYFEEL	42	85
HACKER 2	32	65
HANSE	74	149
HARBALL	39	79
HEAD OVER HEELS	44	89
HIGHWAY ENCOUNTER	24	69
HIJACK	37	75
HIT PACK 2	47	95
* HOW TO BE A BASTARD	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
HYDROFOOL	47	95
IMPOSSABALL	32	65
IMPOSSIBLE MISSION	34	69
* INDIANA JONES	49	99
INDOR SPORT	47	95
INERTIE	59	119
INVITATION	64	129
* JACK THE NIPPER 2	47	95
JAIL BREAK	32	65
- K.Y.A.	54	109
KAT TRAP	44	89
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KILLER KING	49	99
KINEKIT	44	89
KNIGHT LORE	15	30
KONAMI COIN OP HITS	27	55
KONAMI'S GOLF	22	45
KRACK OUT	44	89
- KWAH	24	49
L'AIGLE D'OR	27	55
L'HÉRITAGE	49	99
LAST V8	19	39
LE CINQUIÈME AXE	29	59
LE GESTE D'ARTILLAC	67	135
LE NECROMANCIEN	49	99
* LE TALISMAN D'OSIRIS	59	119
- LEADER BOARD	42	85
LES CLASSIQUES	69	139
DENTS DE SA MERE	32	65
* LES DIEUX DE LA MER	59	119
LEVIATHAN	47	95
LIGHT FORCE	32	65
LIVINGSTONE	44	89
LORD OF THE RING	24	49
MAD DOG	69	139
MAGMAX	44	89
* MALEFICE ATLANTES	62	125
MANANTHAN 95	62	125
* MANHATAN LIGHT	62	125
MANDRAGORE	39	79
MANIC MINER	22	45
- MARACAIBO	24	49
MARBLE MADNESS	49	99
MARCHE A L'OMBRE	72	145
MARIO BROTHERS	44	89
- MARTIANOIDS	42	85
* MASK	44	89
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MERCENAIRE	37	75
MERCENARY	44	89
- METROCROSS	42	85
MGT	27	55
- MIAMI VICE	24	49
MICROPPOL HITS	47	95
* MISSION	64	129
MISSION 2	39	79
MONOPOLIC	37	75
MONTHY ON THE RUN	37	75
MOVIE	32	65
MR FREEZE	22	45
MUTANTS	44	89
NEMESIS	37	75
NEMESIS WARLOCK	44	89
NIGHTSHADE	19	39
NOW GAMES 4	49	99
ONE	39	79
- PAPERBOY	37	75
POSEIDON	22	45
PRODIGY	29	59
PROFANATION	59	119
PSI 5 TRADING CO.	47	95
- QUARTET	39	79
QUESTOR	42	85
- RASPUTIN	19	39
- REBELS PLANET	19	39
RED SCORPION	47	95
RELIEF ACTION	74	149
* RENEGADE	42	85
REVOLUTION	27	55
* ROAD RUNNER	47	95
ROBBBOT	37	75
- ROCK'N WRESTLE	24	49
ROCKET BALL	37	75
- RODEO	22	45
ROOM 10	34	69
- SABOTEUR 2	39	79
SAI COMBAT	32	65
- SAILING	39	79
SAMANTHA FOX STRIP	42	85
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	49	99
SCOOBYDOO	24	49
SENTINEL	47	95
SHAOLIN'ROAD	42	85
SHOCKWAY RIDER	44	89
- SHOGUN	15	35
SHOLO	64	129
- SHORT CIRCUIT	22	45
SLAP FIGHT	44	89
- SOLD A MILLION 2	22	45
- SOLD A MILLION 3	22	45
SPACE HARRIER	29	59
* SPORT COMPILATION	74	149
- SPY VS SPY 2	44	89
* SPY VS SPY 3	49	99
- STAR GLIDER	32	65
STAR RAIDERS 2	44	89
STARFOX	49	99
STARION	22	65
STARQUAKE	47	105
- STREAT HAWK	19	39
- STRIKE FORCE HARRIER	19	39
STRYFE	39	79
* SUN STAR	47	95
SUPER CYCLE	39	79
SUPER HITS	44	89
* SUPERSTRS GAMES 2	42	85
* SURVIVOR	49	99
TAI BOXING	34	69
TAI PAN	44	89
* TANK	42	85
- TARZAN	19	39
TENSION	54	109
- TENTH FRAME	27	55
TERROR OF THE DEEP	44	89
- THE GREAT ESCAPE	22	45
- THE LAST MISSION	62	125
THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	44	89
THOMAHAWK	44	89
TOAD RUNNER	24	49
- TOP GUN	19	39
TORNADO LOW LEWEL	29	59
TRANSAT ONE	44	89
TRIO HIT PACK 3	47	95
TROLLIE WALLYE	22	45
* TRON FIRE	44	89
TUER N'EST PAS JOUER	49	99
- UCHIMATA	29	59
* ULTRON 1	57	115
VIRGIN ATLANTIC	49	99
VOLEY BALL	57	115
* W. CLASS LEAD. BOARD	47	95
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	99
WARRIOR	27	55
- WERNER	29	59
- WHO DARES WIN 2	22	45
WIZBALL	44	89
WONDERBOY	47	95
WORLD GAMES	47	95
- XARQ	42	85
- XENO	39	79
XEVIOUS	27	55
ZAXX	29	59
- ZOIDS	24	49
ZOMBIE	59	119
* ZYNAPS	42	85

DISQUETTES

* 20000 AVANT J.-C.	74	149
- 3 D BOXING	34	69
* 6 PACK VOL. 2	67	135
* ACADEMY	74	145
* ACE	69	119
ACTIVATOR	57	115
ALIEN 2	49	99
ALIEN HIGH WAY	57	115
AMERICA'S CUP	57	115
- ANTIRIAD	32	65
- ARKANOID	42	85
- ARMY MOVE	57	115
ASPHALT	57	115
- ATHLETE	49	99
AU REVOIR MONTHY	75	115
AVENGER	54	109
A VIEW TO A KILL	39	79
BALOON CHALENGE	72	145
- BARBARIAN	57	115
BASKET BALL	64	129
BATMAN	52	105
BIG 4	57	115
BIG BAND	102	205
BLACK MAGIC	74	149
BLUE WAR	79	159
BOB WINNER	67	135
- BOMB JACK 2	44	89
BOUNDER	59	119
- BREAKTHRU	32	65
BUBBLER	72	145
CANADAIR	77	155
* CATCH 23	72	145
* CENTURION	69	139
- CESNA OVER MOSCOU	87	175
CHALENGE GOBOTS	72	145
* CHARLY DIAMS	89	179
CHIFFRES ET LETTRES	127	255
CINE CLAP	62	125
* CLASH	92	185
* COBRA (loriciel)	89	179
COBRA	57	115
COMMANDO	47	75
COMPUTER HITS 6	54	109
* CONFLIT	72	145
CONVOY RAIDER	67	135
COSA NOSTRA	89	179
* CRAZY CARS	79	159
* CRÉPUSCULE DU NAJA	72	145
- CRYSTAL BLEU	62	125
CRYSTAL CASTLES	64	129
- DAKAR MOTO	84	169
DAN DARE	59	119
DANDY	49	99
- DANGER STEAT	72	145
DEACTIVATOR	67	135
DEATHCAPE	67	135
DEATVILLE	69	139
* DEATWISH	64	129
DEEP STRIKE	67	135
DESPOTIK DESIGN	92	185
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
- DRAGON'S LAIR 2	37	75
EAGLE NEST	72	145
- ELECTRA GLIDE	34	69
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	65	145
EREBUS	64	129
ETHNOS	92	185
EX. FIST FIGHT. WARR.	47	95
* EXOLON	67	135
EXPLORER	49	99
F15 STRIKE EAGLE	77	155

FAIAL	79	159
FAIRLIGHT	44	89
FINAL MARTIX	67	135
FIRE LORD	57	115
- FLASH	74	149
FUTURE KNIGHT	57	115
GALVAN	37	75
GAME OVER	72	145
GLIDER RIDER	52	105
GLOBE TROTTER	102	205
GOLD HITS 2	67	135
GOLDEN HITS	39	79
* GOLF TROPHÉE	89	179
HACKER	57	115
HACKER 2	52	105
HANSE	84	169
- HARRY ET HARRY	72	145
HAWAI	82	169
HIJACK	47	95
HISTOIRE D'OR	72	165
- HIT PACK 2	39	79
HYDROFOOL	64	129
IKARI WARRIORS	37	75
- IMPOSSABALL	52	105
INCANTATION	87	175
* INDIANA JONES	69	139
INDOOR SPORT	67	135
INERTIE	74	149
INTERNATIONAL KARATE	47	95
INVITATION	87	175
JACK THE NIPPER	59	119
* JACK THE NIPPER 2	67	135
JAIL BREACK	52	105
JUMP JET	44	89
K.Y.A.	92	185
KNIGHT GAMES	47	95
KRACK OUT	67	135
L'ANTRE DE GORK	82	169
- LA CITE PERDUE	92	185
LE CHEVALIER BLANC	72	145
LE CINQUIEME AXE	42	85
* LE MAITRE DES ÂMES	84	169
LE NECROMANCIEN	72	145
- LE PASSAGER TEMPS	84	169
* LE TALISMAN D'OSIRIS	74	149
- LEADER BOARD	62	125
* LEGENDE	72	145
LES ANNALES DE ROME	69	139
LES CLASSIQUES	94	189
* LES DIEUX DE LA MER	92	185
LEVIATHAN	69	139
LIVINGSTONE	67	135
* LOTO SPORTIF 1N2	122	245
- M'ENFIN	69	139
- MAD DOG	84	169
MAG MAX	72	145
* MALÉFICE ATLANTES	77	155
MANHATAN 95	74	149
* MANHATAN LIGHT	79	159
MARCHE A L'OMBRE	92	185
MARIO BROTHERS	64	129
- MASQUE	64	129
MERCENARY	92	185
MERMAID MADNESS	54	109
METROCROSS	79	159
MIAMI VICE	34	69
MICROPOOL HITS	72	145
MIROIR ASTRAL	109	219
* MISSION	89	179
MISSION OMEGA	62	139
MLM 3 D	82	165
MONOPOLY	97	195
MONTHY ON THE RUN	64	129
- MOVIE	37	75
MUTANTS	74	149
NEMESIS	69	139
NEMESIS WARLOCK	72	145
- NEXUS	42	85
- NITROGLICERINE	54	109
OPERATION NEMO	77	155
PACK ELITE	37	75
PAPERBOY	67	135
- PING PONG	37	75
PROFANATION	74	149
- PSI 5 TRADING CO	69	139
PYRAMIDE D'ATLANTIS	49	99
QUARTET	72	145
QUESTOR	67	135
- RED ARROWS	29	59
RELIEF ACTION	89	179
* RENEGADE	64	129
RESCUE ON FRACTALUS	52	105
- REVOLUTION	39	79
* ROAD RUNNER	67	135
- ROBBBOT	29	59
ROBINSON CRUSOE	79	159
ROCKY HORROR SHOW	42	85
RODEO	82	165
ROOM 10	59	119
SABOTEUR	62	139
SABOTEUR 2	69	139
- SAILING	57	115
* SALOMON'S KEY	72	145
SAMOURAI TRILOGY	74	149
SARACEN	72	145
SCALEXTRIC	72	145
SCOOBYDOO	44	89
SECRET DU TOMBEAU	54	109
- SENTINEL	57	115
SHAOIN'ROAD	72	145
- SHOCKWAY RIDER	54	109
SHOLO	84	169
- SHORT CIRCUIT	32	65
SIGMA 7	47	95
* SKAAL	99	199
SLAP FIGHT	72	145
SOLD A MILLION 2	32	65
- SOLD A MILLION 3	29	59
* SPORT COMPILATION	104	209
* SPY VS SPY 3	72	145
SRAM 2	54	105
STAIRWAY TO HELL	69	139
STAR RAIDERS 2	64	129
- STARFOX	59	119
STARQUAKE	69	139
STRYFE	64	129
* SUN STAR	69	139
SUPER CYCLE	69	139
- SUPER HITS	62	125
* SUPERSTAR GAMES 2	72	145
* SURVIVOR	69	139
- SW REPORTER	39	79
TAI BOXING	49	99
TAI PAN	64	129
* TANK	64	129
TEMPEST	64	129
TENSION	67	135
- TENTH FRAME	39	79
TERROR OF THE DEEP	72	145
THANATOS	57	115
THE LAST MISSION	89	179
THE PAWN	64	129
THING BOUNCES BACK	64	129
THOMAHAWK	57	115
TOAD RUNNER	59	119
TOP SECRET	57	115
TORNADO LOW LEVEL	49	99
TRAILBLAZER	57	115
TRIVIAL PURSUIT	94	189
TUER N'EST PAS JOUER	74	149
- UCHIMATA	62	125
* ULTRON 1	72	145
VOLLEY BALL	74	149
WARLOCK	67	135
WARRIOR PLUS	54	109
- WERNER	34	69
WINTER GAME	57	115
WIZBALL	74	149
* WONDERBOY	57	115
* W.CLASS LEAD. BOARD	72	145
WORLD GAMES	77	155
XENO	57	115
- XEVIOUS	47	95
- YIE AR KUNG FU 2	37	75
- ZAXX	39	79
ZOIDS	39	79
ZOMBIE	44	89
* ZYNAPS	67	135

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ; à ajouter, seulement lors de votre premier échange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise à jour des logiciels.

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer.

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAO

BULLETIN D'ADHÉSION

AMS 12/87

NOM ____________ PRÉNOM ____________

ADRESSE ____________

CODE POSTAL ____________ VILLE ____________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C		VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
		TOTAL COMMANDE	

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ____________ [ ]

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F ____________ + 15 F

MONTANT TOTAL ____________ [ ]

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

* POUR TOUTE COMMANDE OU ECHANGE DE 2 LOGICIELS OU PLUS.

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

MACH 3

Gwendoline, c'est ma fiancée (malheureusement pas celle de la BD érotique et choc) mais pas mal quand même, il n'y a qu'à regarder la jaquette (poitrine avenante et cambrure prononcée). Bref Gwen a été envoutée par ce foutu sorcier de m... qu'est Sfax. Alors tu comprends, toi et tous les autres lecteurs, que je ne pouvais pas laisser passer ça. Par principe surtout car comme dit le dicton, une de perdue dix de retrouvées.



C'est vrai (comme dit Stéphane Schreiber) qu'il y a des choses avec lesquelles on ne plaisante pas : le sida, Marylin Monroe, les crottes sur les trottoirs, Georges Brize et vous.
Bref, après un dernier baiser à la tendre élue de mon coeur je grimpe sur l'aile de mon appareil, puis descends dans le cokpit, attache ma ceinture et mets les gaz. De toute façon j'avais envie de me le faire le Sfax. Alors voici un bon prétexte, non ! Finalement il a la belle vie lui, il a le droit à tous les vices. Il n'y en a vraiment que pour les ordures dans ce bas monde et bien ça va changer.

Action

Tout commence par un immense désert pas très désertique. Qu'est-ce qu'il y a comme mines, obus et ennemis obtus en tout genre (genre arcade d'ailleurs). C'est un désert mal fréquenté en tout cas. Voilà les dangers qu'il me faudra affronter et que j'affronte d'ailleurs pour retrouver ma chère et adorable Gwendoline.

Le vaisseau soit dit en passant d'un graphisme et d'une animation terribles se dirige à l'aide des touches curseur (voir d'autres). Et oui le tableau de bord de mon engin se présente sous la forme d'un clavier de PC. Je dois faire attention à ne pas voler à une altitude trop basse (plus de cinq mètres) ni trop haute sous peine de destruction prématurée, ce qui m'ennuirais beaucoup. En rase mote, les mines explosent et moi avec, en altitude, les vaisseaux ennemis font mouches à tous les coups. Sans parler des météorites qui tombent sans crier gare (de toute façon elles ne savent pas crier). Le ravitaillement en vol s'effectue en rase mine en pénétrant sous des portiques disséminés tout au long du trajet.
Enfin cette petite escapade ressemble à un véritable jeu d'arcade pur et dur comme j'en ai peu sur mon PC au chateau. Ai-je déjà dit que l'animation de mon appareil est terrible comme celle des décors ? Bon je branche mon flightman et je laisse, j'aperçois Sfax...

Michel Roveau

Editeur : Logiciels
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★★
Testé sur un compatible PC muni d'une carte CGA


LA REVUE
DE TOUS
LES JEUX
MICRO
ET VIDEO
GAME
MAG
Cadeau : un poster Calendrier
Jeux micro-olympiques
la finale comme si vous y étiez
Amiga je ne te hais point !
Jouez sur votre Minitel
FREDY 87
N°2
MENSUEL
NOVEMBRE 1987
17 F
M 4667 - 2 - 17,00 F
3794667017002 00020
SUPER CONCOURS OUT RUN : la machine de café à gagner
OutRun
SEGA

R MASSIF DE U.S.GOLD

720°



Les fortes sensations et les prouesses techniques du véritable skateboarding sont réunies dans cette occasion unique de devenir un champion dans le monde de la planche à roulettes! Essayez votre habileté parmi les parcs de skating. Améliorez votre technique en style libre et en compétition en vous apprêtant à tenter l'ultime manoeuvre – un tour de 720 degrés.

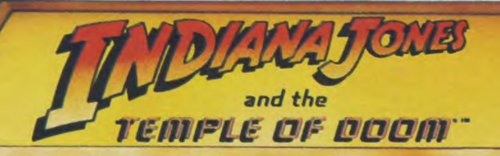
CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette

ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION SPECTRUM







Saisissez votre chapeau en feutre et votre fidèle fouet à taureau, partez à l'assaut du maudit "Temple of Doom" liberez les enfants qui y sont emprisonnés et ramenez les pierres magiques. Enforcez vous jusqu'à la limite, tentez cranement votre chance, et les pierres magiques pourraient être à vous!

CBM 64/128 – Cassette, Disque
AMSTRAD – Cassette, Disque
SPECTRUM 48/128K – Cassette
ATARI ST Disque

ATARI® GAMES



ECRAN TIRE DE VERSION ARCADE





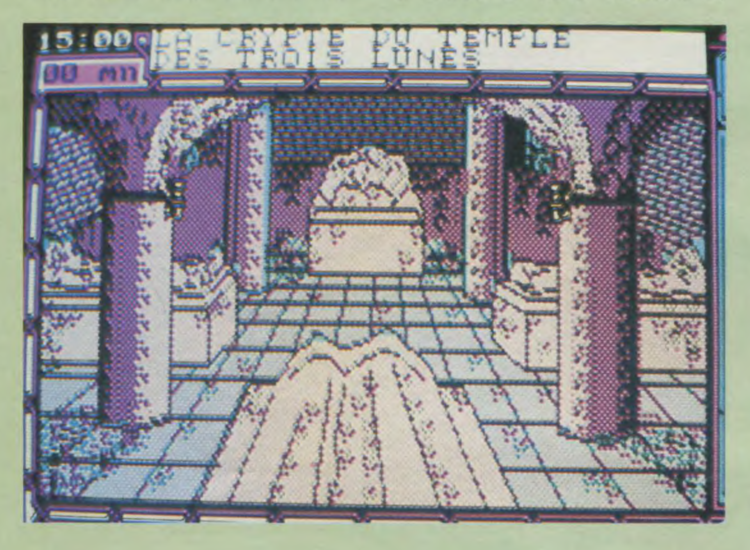


FORTERESSE

Voici le dernier Logiciels. Il s'agit d'un jeu d'aventure aux graphismes entièrement digitalisés. Le scénario n'est pas vraiment des plus originaux.



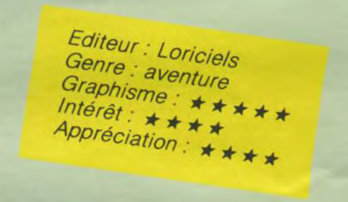
La princesse Gwendoline a été enlevée par d'immondes barbares venus d'on ne sait où. Elle gît maintenant au fin fond d'une forteresse, enfermée dans une armure de bronze, attendant qu'un prince charmant vienne la délivrer. Ce prince charmant, vous l'aurez compris, c'est vous. Et vous êtes d'autant plus motivé, qu'elle est nue sous son armure. Si vous réussissez, vous pourrez vous rincer l'œil gratis, ça vaut le coup d'essayer, non ?



Le jeu se passe d'analyseur syntaxique, puisqu'utilisant le principe maintenant répandu des icônes. Il suffit d'aller cliquer sur celle de son choix pour que l'action correspondante soit aussitôt exécutée. Tenant en soixante-cinq tableaux, l'énigme semble être assez ardue pour ne pas prétendre en moins de cinq minutes. Chaque image a été digitalisée puis retravaillée, ce qui garantit au jeu une beauté graphique indiscutable. Hélas, ce procédé est plus que nuisible aux possesseurs de la version cassette, pour laquelle il faut constamment surveiller le compteur du magnéto, afin de rembobiner judicieusement la bande magnétique.

Cet inconvénient n'empêche pas Forteresse d'être un jeu doué d'un certain attrait, qui risque fort de faire craquer tous les aventuriers en herbe.

Stéphane Schreiber



SKAAL



Bon, voilà : c'est le dernier né de chez Softhawk. Il s'agit d'un jeu d'aventure graphique entièrement animé, dans lequel vous avez pour mission de retrouver votre fiancée, enlevée par la DST (pas la Direction de Surveillance du Territoire, l'autre, la secrète qu'on ne connaît pas), dans le but inavoué de vous livrer au simulâcre de la reproduction (pas avec une photocopieuse ; c'est ici purement génétique ; vous comprendrez, un jour) afin de refonder votre race, décimée voici quelque temps par les ignobles Ohms.

Sacré Skall !

Comme la plupart des jeux d'aventure de maintenant, Skaal n'utilise pas d'analyseur syntaxique, mais des icônes. Ce qui simplifie énormément la vie, car il n'y a plus que quelques touches à se rappeler pour pouvoir jouer. Mais le plus intéressant est sans conteste l'animation ; Skaal n'est pas un jeu d'aventure statique ; chaque action demandée est "réellement" effectuée : par exemple, les déplacements.

Cela dit, on pourra regretter quelques lenteurs dans le jeu, notamment au niveau du temps de chargement, quelque peu rébarbatif, chaque animation requiérant un accès à la disquette. Il eut été plus simple de tout charger en mémoire d'un seul bloc. Enfin bon.

Du point de vue graphisme, Skaal n'a rien à envier à personne ; le choix du mode 2 (haute résolution) enlève certes de la couleur, mais rajoute une finesse de dessin que l'on aimerait rencontrer plus souvent. En bref, Skaal est un jeu qui ne casse pas des briques, mais qui, avec le temps et l'accoutumance, s'avère assez intéressant à jouer.

Stéphane Schreiber

SONDAGE

Merci de remplir ce questionnaire et de nous le renvoyer très vite à SONDAGE AMSTRAD MAGAZINE 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Il nous permettra de réaliser un magazine toujours plus proche de vos aspirations.

A. VOUS ET VOTRE MICRO

I. Quel est votre âge ?
❑ moins de 14 ans
❑ de 14 à 18 ans
❑ de 30 à 45 ans
❑ plus de 45 ans

II. Quel matériel avez-vous?
a) Ordinateur Amstrad :
❑ 464 ❑ 664 ❑ 6128
❑ PCW 8256/8512 (précisez lequel des deux)
❑ PC 1512/1640 (précisez lequel des deux)
Année d'achat : ....
❑ Aucun ordinateur Amstrad
b) Autres ordinateurs :
Marque : ....
Modèle : ....
Année d'achat : ....
❑ Aucun ordinateur
c) Périphériques :
❑ Drive addtionnel
❑ Imprimante

III. Envisagez-vous l'achat de :
❑ un ordinateur :
Marque : ....
Modèle : ....
Quand ? ❑ dans les trois mois
❑ dans l'année qui vient
❑ Un lecteur de disquettes (précisez le format)
❑ Une imprimante
❑ Autre périphérique (précisez)

IV. Depuis combien de temps faites-vous de l'informatique ?
❑ Moins de trois mois
❑ De 3 à 6 mois
❑ De 6 mois à 1 an
❑ Plus d'un an

V. Avez-vous une formation informatique ?
O ❑ N ❑
Quel métier exercez-vous ? ....
....

VI. Dans quel but utilisez-vous votre micro ? Numérotez dans l'ordre de préférence :
❑ Pour jouer
❑ Pour programmer
❑ En tant que professionnel
❑ En tant que professionnel
❑ En tant que hobbyiste
❑ Pour travailler (précisez l'utilisation).
....

VII. Combien de temps passez-vous, en moyenne, sur votre Amstrad ?
❑ Moins de 1 heure par jour
❑ De 1 heure à 5 heures par jour
❑ Plus de 5 heures par jour

B. VOS ACHATS

VIII. Comment achetez-vous votre matériel et vos logiciels :
❑ Chez un revendeur spécialisé
❑ Dans les grandes surfaces
❑ Par correspondance

IX. Avez-vous un revendeur près de chez vous ? O ❑ N ❑

X. Achetez-vous beaucoup de logiciels ?
❑ Moins de 12 par an
❑ De 1 à 5 par mois
❑ Plus de 5 par mois

XI. Numérotez les genres proposés dans l'ordre de vos préférences :
❑ Jeux d'arcade
❑ Jeux d'aventure
❑ Professionnels (précisez le domaine)
❑ Utilitaires (précisez quel genre)

XII. Allez-vous vous offrir ou vous faire offrir des cadeaux "Amstrad" à l'occasion des fêtes de fin d'année 1987 ?
O ❑ N ❑
❑ Matériels (précisez) ....
❑ Logiciels (précisez) ....
A combien estimez-vous le montant de ces achats ? ....

XIII. Allez-vous offrir des matériels ou logiciels ?
O ❑ N ❑
Précisez quoi ? ....

XIV. Moyenne annuelle de vos dépenses consacrées à l'informatique ?
❑ Moins de 500 F
❑ De 500 à 1 000 F
❑ De 1 000 F à 2 000 F
❑ De 2 500 F à 3 000 F
❑ De 3 000 F à 5 000 F
❑ Plus de 5 000 F

XV. Nombre de personnes utilisant l'ordinateur familial :
❑ Une : moi
❑ Autres : combien ? ....

C. VOUS ET AMSTRAD MAGAZINE

XVI. Etes-vous abonné à Amstrad Magazine ? O ❑ N ❑

XVII. Etes-vous un lecteur :
❑ Permanent
❑ Assez régulier
❑ Occasionnel

XVIII. Combien d'utilisateurs ou d'acheteurs potentiels lisent votre revue Amstrad Magazine ? ....

XIX. Jugez et classez selon vos préférences les rubriques suivantes :

	bon	moyen	mauvais	classement
News				
Tests logiciels				
Tests matériels				
Kits				
Reportages				
Cahier "Pro"				
Help				
Trucs et astuces				
Initiations				
Courrier				
Petites annonces				
Listings				

XX. Au sujet des listings, préférez-vous :
❑ Les jeux
❑ Les utilitaires

XXI. Tapez-vous les listings parus ?
O ❑ N ❑
Pourquoi ? ....
....
Souhaiteriez-vous des listings sur PC ❑ PCW ❑ ?

XXII. Comment trouvez-vous la présentation du magazine ?
❑ Très bonne
❑ Bonne
❑ Assez bonne
❑ Passable
❑ Mauvaise

XXIII. Lisez-vous d'autres revues d'informatique ? (précisez lesquelles)
❑ CPC ❑ Amstar
❑ Amstrad PC Mag
❑ Compatible PC Mag
❑ SVM ❑ Game Mag
❑ Tilt
❑ Autres : ....
❑ Aucune autre revue d'informatique

XXIV. Quel est le volume de votre bibliothèque informatique ?
Nombre de livres : ....
Nombre d'achats prévus dans l'année qui vient : ....

XXV. Inscrivez ici toutes vos remarques et suggestions :
....
....
....
....
....

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal et ville : ....
....

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

SUPER PROMOTION
3DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS/7 EN DECEMBRE DE 8H00 à 20H00

MICROMANIA FETE NOEL ! EN DECEMBRE DES CADEAUX DEMENTS DANS TOUS LES PAQUETS

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD	
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR	195F
+ACE OF ACES +METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+SPACE HARRIER+BOMBJACK 2	
ALBUM EPYX	
+WINTER GAMES+WORLD GAMES	
+SUPER CYCLE	189 F
+IMPOSSIBLE MISSION	
OCEAN ALL STAR HIT N°2	
+ARMY MOVES+MUTANTS	
+HEAD OVER HEALS	165 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK	
IMAGINE ARCADE HITS	
+ARKANOID+GAME OVER+MAMAX	
+LEGEND OF KAGE	165 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT	
+TT RACER+NIGHT GUNNER	165 F
MALETTE JEUX FIL	
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER	
+TAI PAN+XEVIOUS	245 F
LORICIEL HIT 4	
+BILLY LA BANLIEUE	
+MARACAIBO+MGT	179 F
ELITE 6 PACK N°2	
+BATTY+ACE+INTL KARATE	
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER	145 F
HIT PACK 2	
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR	
+ANTIRIAD+COMMANDO 86	
+JET SET WILLY+1942	145 F
ERE HITS N°2	
+CRAFTON XUNK +ROBOT	225F
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT	
+PING PONG+FOOT	
+KONAMI GOLF/BASEBALL	
+BOXING+POOL+...	179F
+SUPERTEST DECATHLON	
ELITE TRIPLE PACK	145F
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC	
ERE HITS N°1	
+MACADAM BUMPER	225F
+MISSION 2 + PACIFIC	
LES EXCLUSIFS N°1	
+LEADER BOARD+TAIPAN	
+XEVIOUS + TOP GUN	160F
OCEAN STAR HITS	
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+GALVAN + KNIGHT RIDER	145 F
+ STREET HAWK+MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	
+BREAKTHRU + THE GOONIES	
+AVENGER + DESERT FOX	145F
+KONAMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION	
+CAULDRON 2 + SORCERY	
HIT PACK 1 NF	
+COMMANDO +FRANCK BOXING	
+BOMBJACK + AIR WOLF	145F
LORICIEL HIT 1	
+RALLY2 +3D FIGHT	
+INFERNAL RUNNER	179F
LORICIEL HIT 2	
+FOOT+TENNIS + 5è AXE	179F
LORICIEL HIT 3	179F
+Tony Truand+Aigle d'or+Empire	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+GREEN BERET+PING PONG	145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	
+FIGHTER PILOT	145F

NOUVEAUTES

720 DEGRES	145F
ADVANCE TACTIC FIGHTER	139F
ALTERNAT WORLD GAMES	145F
ALIEN US	149F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BASKETMASTER	145F
BIRDIE	175F
BLUEBERRY	195F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
BOBSLEIGH	145F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLASH	195F
CRAZY CARS	159F
FLASHPOINT	145F
FORTERESSE	195F
GABRIEL NF	175F
GALACTIC GAME	145F
GAUNTLET 2	145F
GUADALCANAL	145F
GUNSHIP	245F
GRYZOR	145F
HURLEMENTS	175F
IRON HORSE	149F
IZNOGOUD	245F
JACKAL	99F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
L'OEIL DE SETE	189F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MASK2	145F
MATCH DAY 2	145F
NAVY MOVES	145F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PHNATOM CLUB	145F
PHARAON	179F
PSHYCHOSOLDIER	145F
PULSATOR NF	145F
QUAD	179F
QUIN	245F
RASTAN	145F
RAMPART	145F
RX 220	179F
SIDE ARMS	145F
SPY VS SPY 3	149F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
SUPER SKI	195F
THE LAST NINJA NF	145F
TOUR DE FORCE	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WORLD LEA TOURNAMENT	145F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	140F
ACE OF ACE NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BIVOUAC NF	195F
BOB WINNER NF	169F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
COMBAT SCHOOL	145F
COBRA(LORICIEL)	179F
DEEPER DUNGEONS NF	145F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
MONOPOLY NF	245F
PROHIBITION NF	195F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
RYGAR	145F
SALOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SCRABBLE NF	220F
SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CLASS LEADERBOA	145F

1001 BC NF	165F
ACROJET NF	145F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
ASPHALT NF	145F
BIG BAND NF	195F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F
INFILTRATOR NF	139F
INVITATION NF	195F
LAST MISSION	195F
Les Pyramides de l'Atlantis	169F
Les Passagers du vent 1	295F
Les Passagers du Vent 2	285F
MANHATTAN LIGHT	189F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MARIO BROTHERS NF	145F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MISSION	179F
NECROMANCIEN	145F
MASQUE NF	179F
MUTANTS NF	145F
PAPER BOY NF	135F
RELIEF ACTION	195F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SCOTT WINDER NF	225F
STRYFE NF	195F
SUPERSPRINT	145F
TOP SECRET NF	220F
TOBROUCK NF	169F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
WONDERBOY NF	145F
ZOMBI NF	165F

PC 1512

MANETTES SPECIALES PC	
SPECIALE SPEED KING PC1512	195F
SPEED KING POUR COMPATIBLES	
AVEC CARTE D'INTERFACE	295F
ALBUM EPYX	225F
+WINTER GAMES	
+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
MALETTE JEUX FIL	295F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D	
+NUMERO 10	
PC HITS	245F
+ TOP GUN + STRIP POKER	
+ GREAT ESCAPE	
+THE DAMBUSTERS	

ACE OF ACES	195F
ARKANOID NF	195F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	245F
BLUEBERRY	245F
BOB MORANE: ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
CALIFORNIA GAMES	195F
CRASH GARET	275F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	245F
ECHECS 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	245F
GABRIELLE	245F
GATO	299F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
GUNSHIP	345F
HARDBALL	195F
HMS COBRA NF	295F
HURLEMENTS	245F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
L'AFFAIRE	245F
L'ANNEAU DE ZENGARA	245F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	245F
LE MAITRE DES AMES	245F
LES RIPOUX	195F
Les PASSAGERS du vent 1	285F
Les PASSAGERS du Vent 2	285F
LES CHIFFRES ET LETTRES	275F
LES CLASSIQUES N1	195F
LES CLASSIQUES N2	195F
MACH3	225F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MASQUE PLUS	195F
MEURTRES EN SERIE NF	295F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
PEUR SUR AMYTIVILLE	245F
PROHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	195F
TAI PAN NF	145F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET NF	220F
TRIVIAL PURSUIT	295F
ULTIMA 4	249F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	195F
ZOMBI	245F

*** NOUVEAUTES**

Les jeux presentes dans cette liste sont ceux dont la sortie est prevue pendant la periode de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inherents a la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaitre la disponibilite exacte de ces produits.

LES ALBUMS!*

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR 119F
+ACE OF ACES+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 119 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 119 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE 119 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 119 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 195 F
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT 149 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER 95 F
ERE HITS N°2
+CRAFTON XUNK+ROBBOT 145F
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT 129F
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER 95F
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX 95F
+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 99F
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN 120F
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 95F
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 95F
HIT PACK 1
+BOMBJACK 95F
+AIRWOLF+COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
KONAMIS GREATEST HITS
+GREEN BERET+PING PONG 95F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT 95F

NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS/7
EN DECEMBRE DE 8H00 à 20H00

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES

720 DEGREES	95F
ADVANCED TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
ALIEN US	99F
BASKET MASTER	89F
BIRDIE	135F
BLOOD VALLEY	95F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB M: LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CRAZY CARS	129F
FLASHPOINT	89F
GALACTIC GAME	95F
GRYZOR	89F
GABRIEL	139F
GAUNTLET 2	95F
GUADALCANAL	95F
GUNSHIP	195F
HURLEMENTS	135F
IRON HORSE	99F
IZNOGOUD	195F
JACKAL	149F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	135F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
MASK2	95F
MATCH DAY 2	89F
NAVY MOVES	89F
NECROMANCIEN	145F
OUT RUN	95F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHANTOM CLUB	89F
PHARAON	129F
PIRATES	95F
PSYCHOSOLDIER	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RAMPART	95F
RX220	145F
SIDE ARMS	95F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO NF	95F
STREET SPT BASKETBALL	95F
STRYFE 2	135F
SUPERSKI	145F
THE LAST NINJA NF	95F
THROME OF FIRE NF	95F
TOUR DE FORCE	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEA TOURNAMENT	95F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX NF	89F
ACE OF ACES NF	89F
BARBARIAN NF	95F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BIVOUAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
COBRA(LORICIEL)	129F
DIEUX DE LA MER	125F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER NF	95F
F15 STRIKE EAGLE	99F
FREDDY HARDEST	89F
HSM COBRA NF	259F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MASK 1	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PROHIBITION NF	120F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
RYGAR	95F
SALOMON'S KEY	89F
SCALEXTRIC NF	95F
SCRABBLE FR NF	175F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F

ACROJET NF	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
ASPHALT NF	115F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89F
BLACK MAGIC NF	95F
CHARLY DIAMS	129F
EXOLON	89F
FLASH NF	95F
FORTERESSE	135F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
INVITATION NF	95F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	95F
Les Pyramides d'Atlantis	95F
Les Passagers du vent NF	285F
LIVINGSTONE NF	95F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MANHATTAN LIGHT	145F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
M'ENFIN NF	95F
MISSION	129F
1001 BC NF	120F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
RELIEF ACTION NF	95F
SAPIENS NF	125F
SLAP FLIGHT NF	89F
STRYFE NF	135F
SUPERSPRINT	95F
SURVIVOR	89F
THE SENTINEL NF	89F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
WONDERBOY NF	95F
ZOMBI	135F

SPECIAL NOEL : Promotions sur manettes

Manette Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes	75 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" integrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

Reglement: je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI ST

AMS 12/87



IZNOGOUD

Devenir Calife à la place du Calife...Cette obsession si elle n'est pas partagée par la majorité de nos semblables est néanmoins la seule raison de vivre le l'abjet, de l'abominable, de la médiocrité, du débile qu'est le sieur Iznogoud.

Iznogoud le personnage fétiche du dessinateur Tabary (non il n'est pas parent avec le navigateur d'un autre nom) a été adapté à l'écran (le petit) par Infogrames. Les Passagers du Vent leur première adaptation de BD complexe à l'extrême et souvent mal ressentie par le public leur a permis de garder les "must" (décors en arrière plan et fenêtre d'action) sans reprendre leur système de dialogue (Ouf !). Iznogoud est un jeu d'aventure et d'action. Le personnage (le grand Vizir) se déplace à l'aide du joystick. Au cours du jeu, celui-ci a de multiples actions à entreprendre pour réussir son rêve de toujours.

C'est par la grâce à cette manette de jeu et de son bouton de tir que l'infâme Iznogoud (vous en l'occurence) tenterez d'obtenir la faveur d'autrui, d'en corrompre un autre ou d'attenter à la vie d'un n-ième en offrant divers objets découvert en chemin.

Les graphismes orientaux à l'extrême sont ni plus ni moins aussi beaux que ceux des BD. Si les décors sont superbes, il ne faut pas croire que la vie soit pour autant toute rose pour le héros de Vizir. Le sournoi Dilatlarath célèbre homme de main de celui qui n'est pas encore Calife ne nourrit pas que de bonnes intentions à l'égard de son maître.

Entouré d'une clique de vanupied, je comprends tout à fait votre aspiration à devenir Calife. Alors, bien que le bon Haroum El Poussah soit un noble personnage et qu'il faille devenir une « ordure » de première (une fois n'est pas coutume), n'hésitez pas à le jeter par dessus bord cela fait bien trop longtemps qu'il vous nargue sans le savoir (ce n'est pas non plus une excuse).

Michel Roveau

Editeur : Infogrames
Genre : aventure/action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★





Editeur : US GOLD
Genre : arcade
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

SOLOMON'S KEY

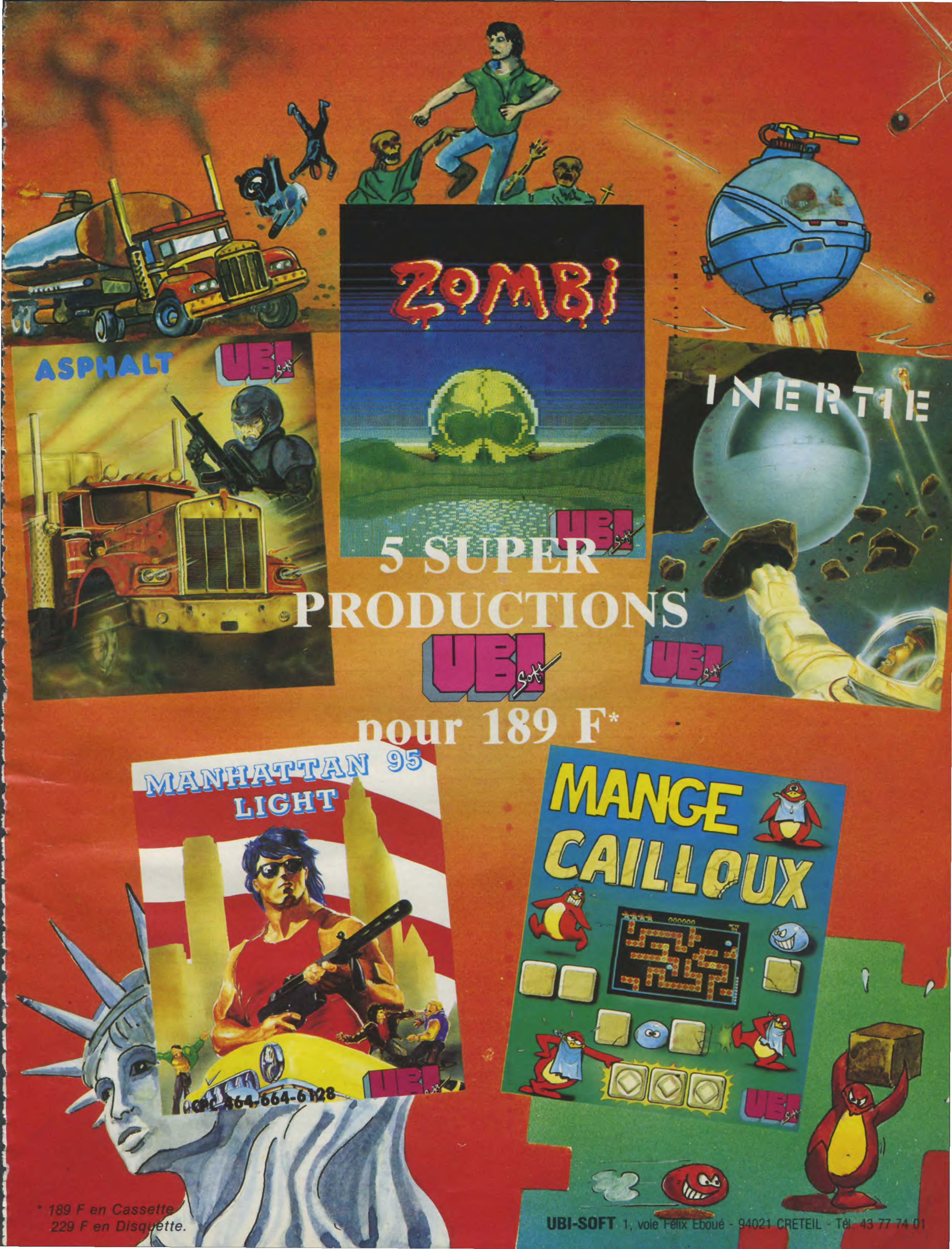
David le fils du grand Roi Salomon n'a malheureusement jamais hérité des richesses de son père. En tout cas pas même du dixième. En effet le secret du fabuleux trésor qu'avait amassé son géniteur de père est parti dans la tombe avec son propriétaire.

Comme pour les pyramides, de nombreux bandits et aventuriers se sont évertués à rechercher ce trésor. Alors que les tombeaux égyptiens ont quasiment tous été pillés, aucun ne s'est encore approprié celui de Salomon. Et pourtant il semble que l'on soit sûr de sa cachette, seulement aucun de ceux qui ont pénétré dans la cache n'en n'est jamais ressorti...

La seule chose que l'on sache (des légendes et des écrits en font foi) est que le trésor se trouve installé dans une cripte laquelle n''est accessible qu'après avoir traversé de nombreuses salles remplies de pièges et monstres en tous genres (des anges, des boules et autres êtres très bizarres). Le jeu est limité dans le temps (c'est peut-être là son principal défaut). En effet le soft demandant une certaine réflexion de la part du joueur, les premiers essais se soldent la plupart du temps par un Game Over.

Les graphismes ne sont pas l'attrait principal du logiciel. L'Amstrad est capable de faire mieux. La musique par contre mérite le détours auditif tout comme les bruitages. Si quelques-uns d'entre vous ont eu l'occasion d'approcher une fois un MSX et de jouer avec Eggerland, pour ceux-là je dirais que Solomon's Key est un logiciel du même genre. Le joueur doit pour passer d'une pièce à une autre déplacer des briques qui lui serviront soit de point d'appui (pour sauter dessus, soit de protection contre les« montres »ou encore de porte à déplacer donnant accès à des bonus.

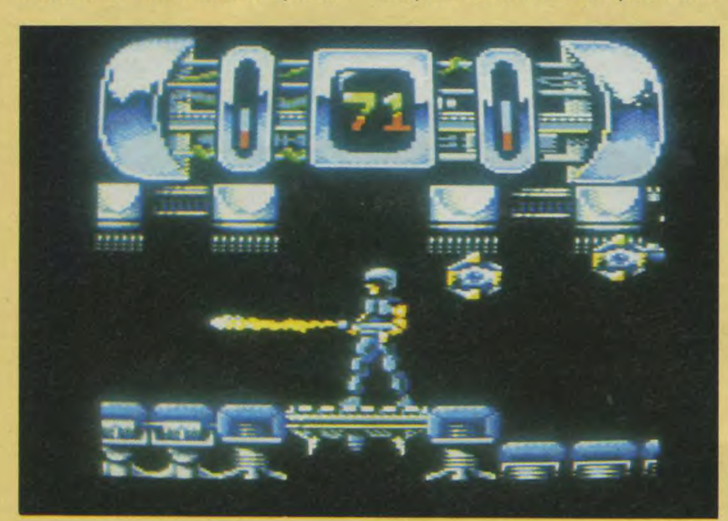
Michel Roveau


ZOMBI
UBI Soft
ASPHALT
UBI Soft
INERTIE
UBI Soft
5 SUPER
PRODUCTIONS
UBI Soft
pour 189 F*
MANHATTAN 95
LIGHT
CPC 464-664-6128
MANGE
CAILLOUX
UBI Soft
* 189 F en Cassette
229 F en Disquette.
UBI-SOFT 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL - Tél. 43 77 74 01

TRANTOR

Transtor fait partie de la nouvelle gamme de logiciels distribués par US Gold ; Go ! Gamme qui commence très fort, vue la qualité à peine croyable de ce logiciel...

Et pourtant, le scénario est plutôt simpliste : banni de sa planète on ne sait pourquoi, le super soldat Trantor se retrouve sur une planète aussi déserte qu'inhabitée, si ce n'est par d'affreux bestiaux avides de chair fraiche. Armé seulement d'un lance-flammes dévastateur, notre courageux héros n'a dès lors qu'un seul et unique but : retrouver l'ordinateur central du gigantesque complexe dans lequel il est enfermé, et lui soutirer le code secret qui lui permettra de s'échapper. Avouez qu'on a déjà vu mieux...



Ronn, zzzz...

La version cassette est plutôt longue à charger. Ceci est dû au fait que les programmeurs ont prévu trois superbes pages de présentation, dont deux animées. Profitons que j'ai (enfin) un peu de place pour m'exprimer librement pour vous les décrire : la première est un superbe dessin représentant Trantor en train de carboniser un vilain monstre, genre Alien en plus moche. Histoire de montrer que le CPC continue à bosser, un compteur indique le nombre de blocks restant à charger. Une fois ce compteur arrivé à zéro, une voix digitalisée se fait entendre, qui baragouine quelques mots en anglais (je ne sais pas lesquels, n'étant pas doué pour la langue de Shaekspeare). Vient ensuite la deuxième page de présentation, matérialisée par un vaisseau énorme qui emprunte un immense couloir vertical, apparemment sans fin. Ça fait déjà dix minutes que j'ai tapé le fatidique RUN. Et c'est pas fini.

On a maintenant droit au logo de l'éditeur (Probe Software), dont les lettres se baladent dans tous les sens, jonglent sur l'écran, jusqu'à ce qu'on appuie sur une touche.
Enfin le jeu en lui-même se charge. C'est pas trop tôt.

Wooooshhh !

Premier plan du jeu : Trantor est seul sur une espèce de plate-forme. Cette solitude ne dure pas très longtemps ; déjà, les immondes bébêtes dont il est question plus haut l'attaquent. Le lance-flammes entre alors en action, et les ennemis explosent en des milliers de points lumineux sur l'écran.
Il faut parcourir le premier niveau du complexe, jusqu'à découvrir un terminal qui donnera d'une part, du temps supplémentaire (car il est limité (à 90 secondes (eh oui), et d'autre part, une lettre de l'alphabet, au hasard (il faut en découvrir huit, qui, une fois remises en ordre, formeront un code qui servira à mettre en marche l'ordinateur central). Une fois cette lettre découverte, il faut retrouver la plate-forme de départ, et s'en servir comme d'un ascenseur pour le niveau inférieur. Les plus doués d'entre vous auront compris que pour huit lettres, il y a huit terminaux à découvrir, donc huit niveaux à explorer, donc huit tric (jeu de mots interne à la rédaction. Vous pouvez pas comprendre. Déjà, moi j'ai du mal). En plus de ce terminal, Trantor peut découvrir des coffre-forts, qui, d'après leur contenu, lui redonnent de la vitalité, le rendent invulnérable pour un temps limité, ou bloquent le compteur de temps, pendant un temps limité également. Il y en a sûrement d'autres, mais je ne suis pas allé assez loin pour les découvrir.
On peut aussi découvrir des bonbonnes (sûrement de gaz), qui rechargent le lance-flammes.

Scrash ! Boum ! Niark !

Le plus frappant dans ce jeu, est certainement à coup sûr sans conteste à l'évidence, la taille des sprites, alors que la plupart des jeux affichent des bombonnes de la taille d'un pixel à peine, Trantor (le jeu, pas le héros) se permet d'avoir des sprites énormes, tout en couleurs. Et qui ne clignotent pas, malgré le scrolling permanent qui anime le décor.
Le tout est d'une extrême beauté graphique, et accompagné de bruitages fort réussis. A noter également la petite musique bien stressante comme il faut du début du jeu, et la possibilité de redéfinir les touches pour le jeu au clavier. Des jeux comme ça, on en redemande beaucoup... mais en disquette, svp...

Stéphane Schreiber

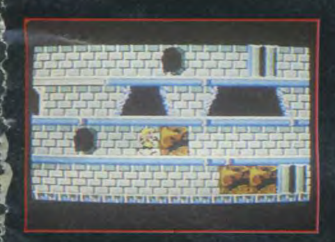




LE DERNIER JEU D'ARCADE DE SNK EST MAINTENANT DISPONIBLE SUR VOS MICRO - ORDINATEURS

PSYCHO SOLDIER

EST UN JEU DE GRANDE ENVERGURE AVEC UN SCROLLING HORIZONTAL SUR 6 NIVEAUX QUI REPRODUIT TOUS LES ÉLÉMENTS DU JEU D'ARCADE...
C'EST UN JEU QUI MARQUE, QUI ACCROCHE AVEC EN PLUS DES SURPRISES PARTICULIÈRES.





PSYCHO SOLDIER

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

imagine ...the name of the game

DATE DE SORTIE - NOVEMBRE

SPECTRUM COMMODORE AMSTRAD CASSETTE/DISQUE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

CATCH 23

Editeur : Martech
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★
Appréciation : ★★★

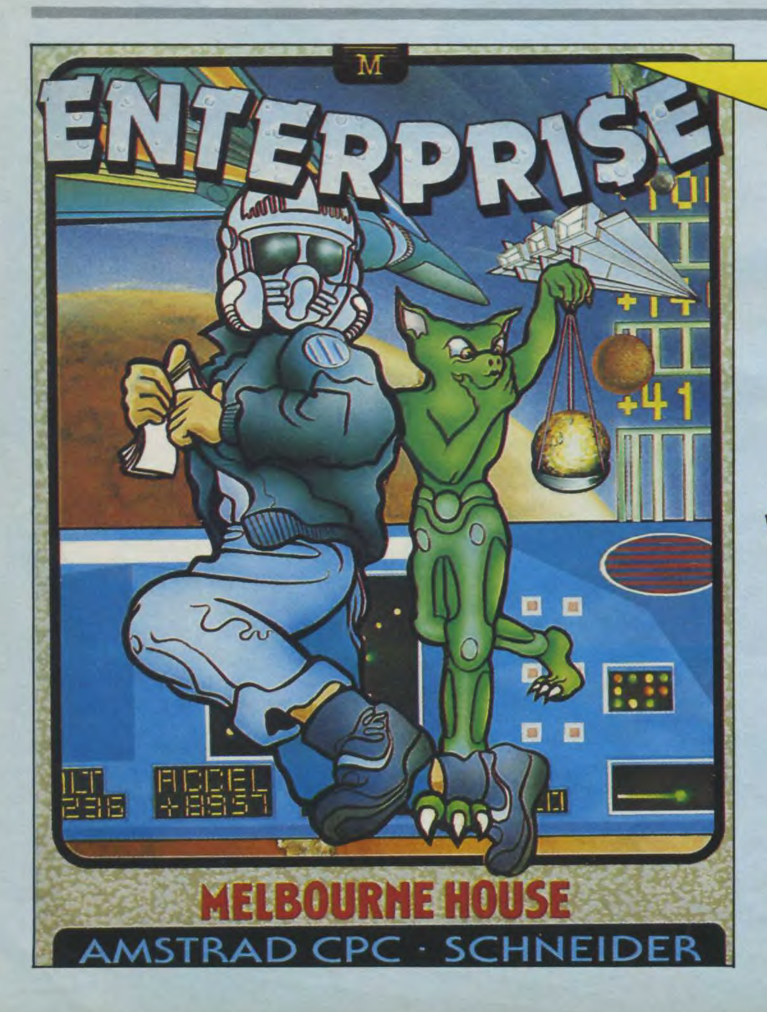
Martch n'avait pas fait parler de lui depuis quelque temps déjà l'éditeur revient aujourd'hui avec un nouveau logiciel, qui ressemble beaucoup à Mercenary, par certains côtés.

Le centre de développement CK 23, vous connaissez ? C'est un des centres militaires les plus secrets et les mieux gardés du monde. Situé sur une petite île en plein océan et contrôlé par (je vous le donne en mille) l'armée, il est plutôt dur à visiter, surtout de nuit. Pourtant, pour un agent secret de votre trempe, ça ne devrait pas poser trop de problèmes pour l'investir, y déposer une bombe à retardement, et vous éclipser avant que tout ne pête. Tout ça au nez et à la barbe des milliers de soldats qui infestent l'île, ça va de soi. Ce qui est déroutant dans Catch 23, c'est qu'on ne sait pas comment justifier son titre. "Judo quarante douze mille" ou "Tiens voilà du boudin" auraient tout aussi bien fait l'affaire.

Mais bon, foin de médisance. Graphiquement, Catch 23 ressemble beaucoup à Mercenary : décors fils de ferresques, animés quand il y en a besoin sont autant de similitudes. Mais il en est bien différent : autant Mercenary était captivant, passionnant, intéressant, autant Catch 23 m'a fait rapidement bailler. Pourtant, la difficulté bien dosée du jeu, la petite musique bien mignonne au début, tout ça aurait dû m'accrocher. Mais non. L'action est quelque peu morne. M'enfin, on ne peut pas tout avoir, hein ?

Stéphane Schreiber





ENTERPRISE

Editeur : Melbourne House
Genre : simulateur spatial
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

Enterprise est un simulateur de vol et de combat d'un navire spatial. Les décors y sont en trois dimensions de type fil de fer (vaisseaux ennemis, planètes, astéroïdes...).

Très complet, la simulation offre de nombreuses commandes : les indispensables commandes de direction, une carte, la mise sous tension des boucliers, ainsi que celle des motors. Mais de plus l'on trouve une commande de vérification de dommages, l'ouverture de la porte du cargo et la radio qui permet de se mettre en rapport avec la police.

Le joueur a en outre la possibilité d'atterrir sur des planètes et de visualiser toutes les informations les concernant.

Enterprise est une superbe réalisation comme le sont parfois celle de l'éditeur australien. Le jeu s'inspire autant de la simulation spatiale que du jeu de réflexes et du jeu d'aventure.

HELP !

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de « tricheur », ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples « trucs » pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alos si vous êtes complètement épuisés, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains !

Trucs pour BARBARIAN

(botte pour enlever au minimum 2 points à l'adversaire)

1 - Le coincer dans un coin de l'écran.
2 - Le forcer à tomber grâce au coup de pied (diagonale bas-droit si votre personnage est tourné vers la droite, ou diagonale bas-gauche dans le cas contraire). Recommencer si nécessaire.
3 - Lui assener un violent coup d'épée à la tête (non, non, pas le mouvement tournant de ladite épée pour lui faire perdre la tête, malheureux !), obtenu par la direction haut + bouton de tir).

— Pour obtenir un ou deux points de plus, essayez le coup d'épée à la jambe (bas + tir) et celui au bas ventre (droite + tir ou gauche + tir, selon la position du personnage). Ces coups doivent s'enchaîner très rapidement et les deux derniers ne marchent qu'avec certains guerriers.

— Pour viancre DRAX — l'être abject qui cherche insidieusement à vous dérober la ravissante (slurp !!) Marianna —, c'est très simple : avancez jusqu'à ce que le projectile de Drax soit presque sous vos pieds. Sautez-le (le projectile, pas Drax) puis de deux roulades, emparez-vous du sorcier.

Eric THIBAULT

DUN DARACH :

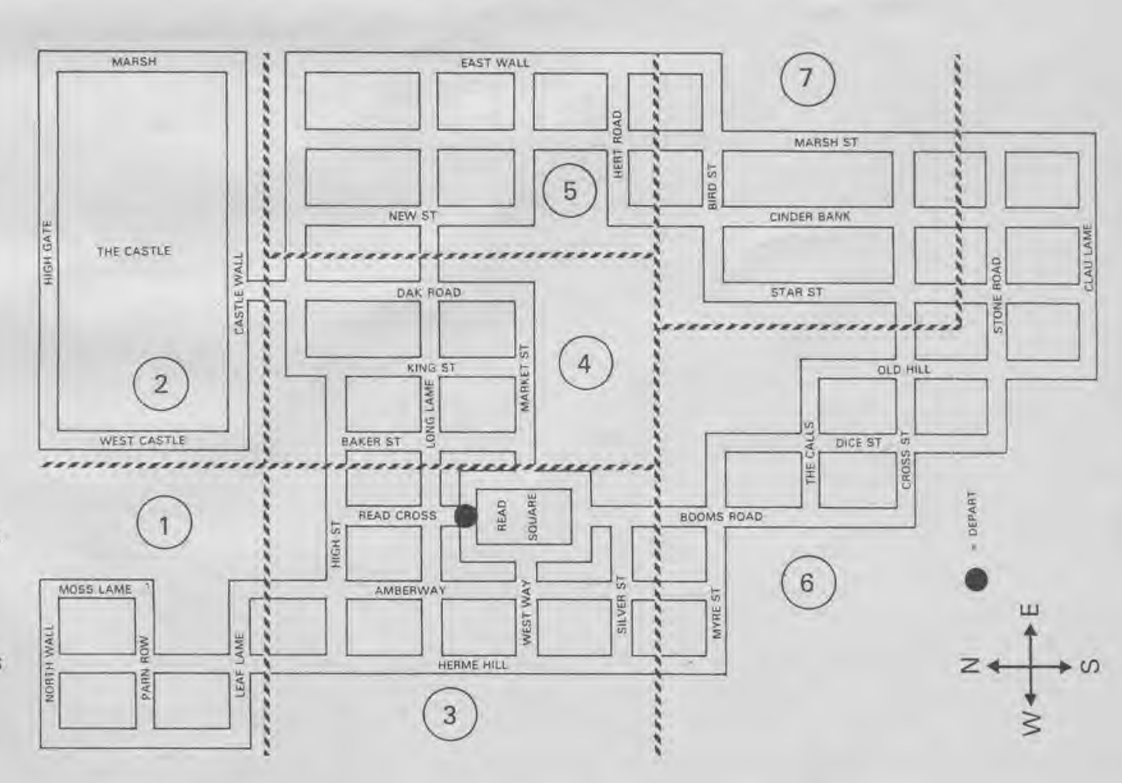
le plan sommaire

Ce plan devrait vous permettre de vous aider à vous orienter. Afin que vous ne puissiez pas vous perdre, les rues sont nommées. La croix cerclée positionne notre point de départ (qui n'est pas aléatoire). Les traits sécants matérialisent les quartiers suivants :

1) Old Quarter
2) The castle (Le chateau)
3) Argol (contrée moyennageuse)
4) Graymarket : Mercer Halh
5) Graymarket : Chieues hill
6) Jomain
7) Rahle de Nexus : 31 phrases sur 32

1) Général Alfredo
2) Aux pieds des andes
3) Colombian coffe export
4) Prof Borraclough
5) Colombian gold mining
6) 95 – 2
7) 64
8) EPIAD
9) Honduras
10) Jedi Prime
11) Dracus
12) dans du café moulu
13) Sénator B Plumb
14) Surgical croset of New York
15) Cuba
16) un hors-bord
17) Tamba Boy
18) la mafia
19) cigarettes, whisky et pépées
20) Gadaffi
21) Les prisonniers sont éxécutés
22) Barry Mnitow
23) Carlos Ferdinando
24) Whashington Post
25) la CIA
26) Sur ordre direct d'Alfredo
27) La moitié de la consommation US
28) Le 4 avril à midi
29) Eldorado
30) Quay West
31) 4 milions de dollars

Pour éviter de mettre les alarmes en route chaque fois que vous rentrez dans une pièce pour prendre des informations, demandez à un personnage vert un passe partout. La couleur du passe doit correspondre à celle du plancher. Le but du jeu est évidemment de prendre toutes les informations (128) formant 32 phrases. A vous de jouer !





HARRY & HARRY
(mission TORPEDO)

CHAPITRE 1 : code de mission = TORPEDO

Question numéro 1 = oui	7 = oui	13 = oui
2 = oui	8 = 1	14 = non
3 = oui	9 = 2	15 = oui
4 = oui	10 = 3	16 = non
5 = non	11 = oui	17 = 1
6 = non	12 = non	18 = 1

CHAPITRE 2 : au HIKLASS, code de mission = SQUALE

1er Est	= BOSS PATRONNE	5 O	= oui, oui, non
1er Ouest	= rien	5 O	= BRAVOURE VU
2 E	= rien	6 E	= rien
2 O	= rien	6 O	= SEIGNEUR SOLEIL NUAGES MONTAGNE MOI
3 O	= oui, oui, non		
3 E	= oui, DAME C6		
4 E	= oui, non, 2, 100		
4 O	= rien		

CHAPITRE 3 : à l'OPERA, code = GLOBE

Seamas O'HARA	= 8	Ariadne OLMAID	= 6
Luigi HARIANO	= 7	Natacha HARRISON	= 1
Chandli GHARRY	= 5	Marthe HARI	= 3
Vlad ZHKCRBA	= 4	X 38 (vous)	= 2

CHAPITRE 4 : les EGOUTS, code = M 1911 (voir plans + légendes)

Q1 = $\frac{S}{A}$ (4 traits) ou $\frac{C}{A}$ (6 traits)

Q2 = $\frac{A}{A}$ ou $\frac{S}{A}$ (ne pas y aller)

Q3 = $\frac{L}{B}$ (ne pas y aller)

Q4 = $\frac{A}{A}$ ou $\frac{S}{A}$ (10$)

Q5 = $\frac{V}{A}$

Q6 = $\frac{L}{C} + \frac{L}{B}$

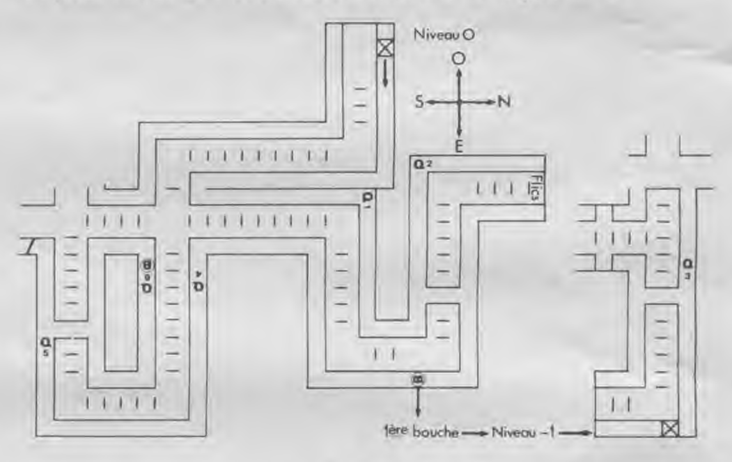
Q7 = $\frac{L}{A}$

Q8 = $\frac{B}{B}$ + 5 (ou 6)

Q9 = $\frac{B}{B} + \frac{S}{B} + \frac{C}{A}$

Q10 = $\frac{S}{A}$ $\frac{V}{A}$

Et pour terminer : code BOOK MAKER + stylet + A



LEGENDE

Question = $\frac{\text{Curseur}}{\text{Réponse}}$ B = bouche x → = vous (X38)

: = coup de joystick pour avancer (nombre inférieur pour revenir)

ATTENTION : ne pas aller à Q2 et Q3 ; ce sont des pièges ! Un colt 45 apparaît dans l'icône de droite. Laissez 4 traits (ou 6) se dessiner sur cet icône, avant de courir dans les égouts et tomber nez à nez avec un HARRY à Q1.

IMPORTANT : en cas d'erreur ou de décès, ne tombez pas dans le piège de reprendre le jeu à partir des égouts. Repartez depuis l'OPERA, car les réponses ne sont plus les mêmes.





PLAN DES ÉGOUTS

Niveau –1 après la valise piégée (2e bouche)

N.B. : Après avoir répondu correctement à Q9, revenir au point de départ, puis faire demi-tour. A cette seule condition, le passage souterrain s'ouvrira pour aller à Q10.

Envoi de Serge PAPIERSKI

MEURTRES EN SERIE

Voici pour ceux d'entre vous qui ont encore des problèmes avec ce super logiciel des éléments qui devraient bien les aider : liste des personnages, de leurs coordonnées et des heures auxquelles on peut les trouver :

Graf Von Druben	: 111.122 à 12h50 136.137 à 14h40
John K Dickson	: 98.135 à 11h15 98.135 à 11h55
Cathy Denis	: 93.164 à 12h20
J. R Carrington	: 20.129 à 15h30
Georges Delmare	: 98.135 à 11h10 98.135 à 11h50
Suzanne Delmare	: 116.128 à 11h50 96.124 à 18h15
John Breadlow	: 100.140 à 11h55
Jimmy Mc Cahan	: 62.61 à 12h00 62.61 à 18h00
Abbe Leblond	: 90.141 à 17h05
Karl Koment	: 80.89 à 12h00 110.121 à 12h35
Kurt Katanga	: 20.129 à 13h20 20.129 à 15h25
Eleanor Gwendal	: 82.50 à 12h15
Elisabeth Gueret	: 57.67 à 13h45 59.65 à 17h45
Reverend Greenhow	: 63.116 à 12h55
Victor Gilliat	: 138.127 à 13h40
Pierre Lefevre	: 68.53 à 13h00
Henri Letellier	: 115.128 à 12h05
Johnny Letellier	: 106.104 à 15h30
Charles Lonjaret	: 136.137 à 11h00
Arthur Lonjaret	: 93.141 à 12h00 49.60 à 15h15 83.152 à 18h00
Patricia Lonjaret	: 115.142 à 16h35
Arch. Macomber	: 112.135 à 15h45
Gilles Marchand	: 61.66 à 16h45
Cathy Marchand	: 65.54 à 14h10
Jack Michael	: 109.137 à 14h00
Louise Michael	: 109.122 à 15h30
Peter Michael	: 85.169 à 14h10
Alain Prevent	: 132.148 à 13h55
Eva Schmidt	: 110.122 à 12h50
Mrs Simpson	: 115.149 à 14h30
Edward Spencer	: 112.149 à 15h30
Roland Vereche	: 101.161 à 15h00
Arry Benson	: 98.135 à 11h55 90.131 à 17h10
Luigi Bertini	: 84.148 à 15h15
Jean Bernel	: 69.195 à 12h50

Liste des indices avec coordonées et heures auxquelles les trouver :

1) 127.140 à 12h00
   136.137 à 14h40
2) 83.152 à 18h00
3) 82.150 à 18h00
4) 132.148 à 13h50
5) 90.141 à 17h05
6) 90.131 à 17h10
7) 111.121 à 12h05
8) 111.122 à 12h50
9) 80.89 à 12h00
10) 140.146 à 14h35
11) 127.140 à 12h00
12) 82.50 à 12h15
13) 111.121 à 12h05
14) 110.121 à 12h35
15) 110.122 à 12h50
16) 65.54 à 14h15
17) 85.169 à 14h15
18) 111.121 à 12h05
19) 62.65 à 18h40
20) 106.104 à 15h30
21) 62.61 à 18h00
22) 57.67 à 13h45

– réponses au questionnaire test : Backlinger est mort à 7 h 00
Otto Koment a volé le vélo du pasteur
On trouve un pendu au coordonées 49.60. 8 morts, au total
Graf Von Gruben/Eva Schimdt/Karl Koment meurent à 17h45
L'indice 8 se rapporte à Eleanor Gwendal
L'indice 6 est écrit en sténo
Gwendal quitte son domicile à 12 h 30.
Les coordonnées de la cabane de Johnny son 106.104
Indice dans la malle : 3
Indice chez Macomber : 21
C'est JR Carrington qui vous appelle au téléphone 2 indices changent de place et Dickon meurt à 11 h 15. Backlinder a été tué par Otto Koment
Sur l'autre morceau de parchemin on lit : Dolmen/Puits/Little Sark/Centre/or Quid ? CAVO

d'Après P. Jourdain et Philippe Brogniart

Quelques trucs complémentaires pour Meurtres en Série :

A l'Etac, aux coordonnées 82.50 après 12 h 30, appuyez sur A et entrez le code : 6128
Lorsque Georges Delmare vous demande de la part de qui vous venez, appuyez sur A et répondez Arthur
Il faut vous présenter aux coordonées 59.65, appuyez sur A quand le téléphone sonne à 14 h00 et dire (écrire) : ALLO
Pour voir J. Dickson avant sa mort, il faut dès votre arrivée sur l'île aller au bout de l'embarcadère (137.130) et aller tout de suite en vélo à la prison (98.135)
Les coordonnées du trésor son 90.76 et celles du tuba : 107.90
Si vous souhaitez voir M. Carrington, allez sur Bréchou et de là allez à sa demeure. Vous croiserez Kurt Katanga qui vous demandera un nom de code pour lui parler : annoncez « Alfred »

Envois de P. Brogniart et P. Jourdain

SENTINEL

quelques solutions

LANDSCAPE	CODES
0001	92416816
0002	77651325
0003	39380666
0004	68888059
0005	66799483
0006	45600956
0007	88070956
0008	97558411
0009	78959942
0010	97567465
0012	12837047
0015	78844565
0018	34259849
0019	74546878
0020	78042177
0023	69780499
0031	94185468
0032	57640765
0034	03549980
0035	46855644
0040	19390739
0043	74666797

Envoi de Sébastien Fily

BOB MORANE

"L'aventurier de tout les dangers" comme l'a surnommé le groupe Indochine est en quête de nouveaux "danger" (justement).

Le héros d'Henri Vernes, Bob Morane, dont les aventures ont été lues par plus de 50 millions de lecteurs depuis près de trente-trois ans, âge qui d'ailleurs est le sien (coïncidence !) va donc être confronté aux puces, aux Datas, aux Pokes et autres bugs (espérons qu'il ne rencontre pas ce dernier type de monstre). Nous serons *a priori* tenté de lui faire confiance face à ces nouveaux périls, tant ses prestations romanesques, graphiques (Bande Dessinée), télévisuelles (feuilleton ORTF) et ces derniers temps, musicales (Indochine) ont été couronnées de succès.

Tout un mythe

Une star se fait rarement en un jour, et le mythe qui se créé autour est dû à un ensemble de réalités et de fiction. Bob Morane héros de légende a au cours de sa carrière (loin d'être fini) collectionné les preuves de sa popularité. Ce fut tout d'abord des romans. Plus de cent cinquante volumes des aventures de Bob Morane sont parus à ce jour, une véritable prouesse. Trois éditeurs se sont succédés au fil de ces trente trois années pour publier ces aventures.
Les premiers et peut-être les plus célèbres de ces romans sont parus dans la collection Marabout Pocket, d'autres ont vu le jour sous le label des Editions Champs-Elysées ou dans la Bibliothèque Verte d'Hachette (une autre institution !).
Puis, Bob Morane devient une star du petit écran. En effet il prit vie dans une série télévisuelle. Cette série de vingt six épisodes commandée par la télévision française (encore appelée ORTF à l'époque) a été diffusée entre 1960 et 1965. C'est l'acteur Claude Titre qui incarna alors le personnage de Bob Morane.
Enfin la bande dessinée prit la relève. Elle a également grandement servi immortaliser les traits du héros. Près d'une quarantaine d'album ont été publiés à ce jour (Tintin ou Astérix peuvent-ils en dire autant ?) chez Marabout, Dargaud, aux éditions du Lombard et aux éditions Deligne. Toutes ces bandes dessinées ont été adaptées par Henri Vernes lui-même et dessinées successivement par Attanasio, Forton, Vance et Coria.



Les romans



Les bandes dessinées

Henri Vernes

Henri Vernes a soixante-neuf ans, il est né à Ath le 16 octobre 1918 à un mois de l'armistice. Il fit ses études à Mons. Durant la guerre, il travaille pour un service de renseignements allié pour ensuite devenir correspondant pour une agence de presse américaine. En même temps il collabore à un journal du Nord. Depuis près de vingt cinq ans il se consacre quasi exclusivement à son héros de romans. Le portrait et la route de son héros est assez vite tracée. Celui-ci devait tout d'abord remplacer dans le cœur de milliers de lecteur les Tarzan et autres Buffalo Bill devenu des personnages vieillissant. Physiquement c'est un jeune premier, moralement c'est un chevalier. Voilà en gros la façon dont fut campé le personnage.
Bob Morane commença par être journaliste puis agent secret. Au fil des ans il endossa également la casaque d'ingénieur. Ingénieur en quoi ? En tout. Bob Morane devient ainsi le héros que l'on connaît. Habile en tout et prêt à tout...



Henri Vernes, créateur de Bob Morane

Infogrammes

"Pour rendre l'extraordinaire richesse des romans tant en personnages qu'en décors, un logiciel n'aurait pas suffit" : paroles d'Infogrames. Les personnages, outre le héros sont extrêmement nombreux. Citons tout de même Bill Balantine son plus fidèle ami, l'Ombre Jaune son plus fidèle ennemi, la belle Sophia Paramount, le Colonel



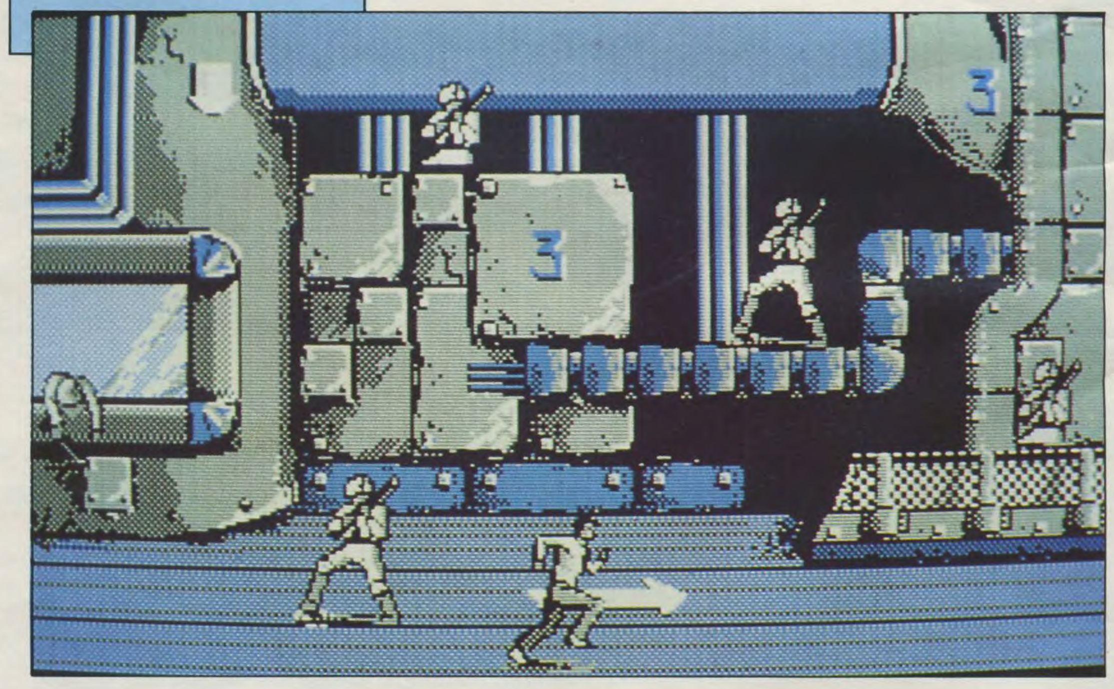
Graigh pour ne citer qu'eux. C'est pourquoi une collection Bob Morane toute entière s'imposait. La voici lancée. Trois thèmes différents pour les trois premiers titres de la série : la jungle, le moyen âge et la science-fiction.
Chaque coffret de cette collection comprendra un livre de poche magazine et un logiciel. Ce livre de plus de trois cent pages (dont 128 en couleurs) se compose d'un roman, d'une BD, d'un "guide pratique" et d'une aventure dont vous êtes le héros.



Bob Morane Jungle

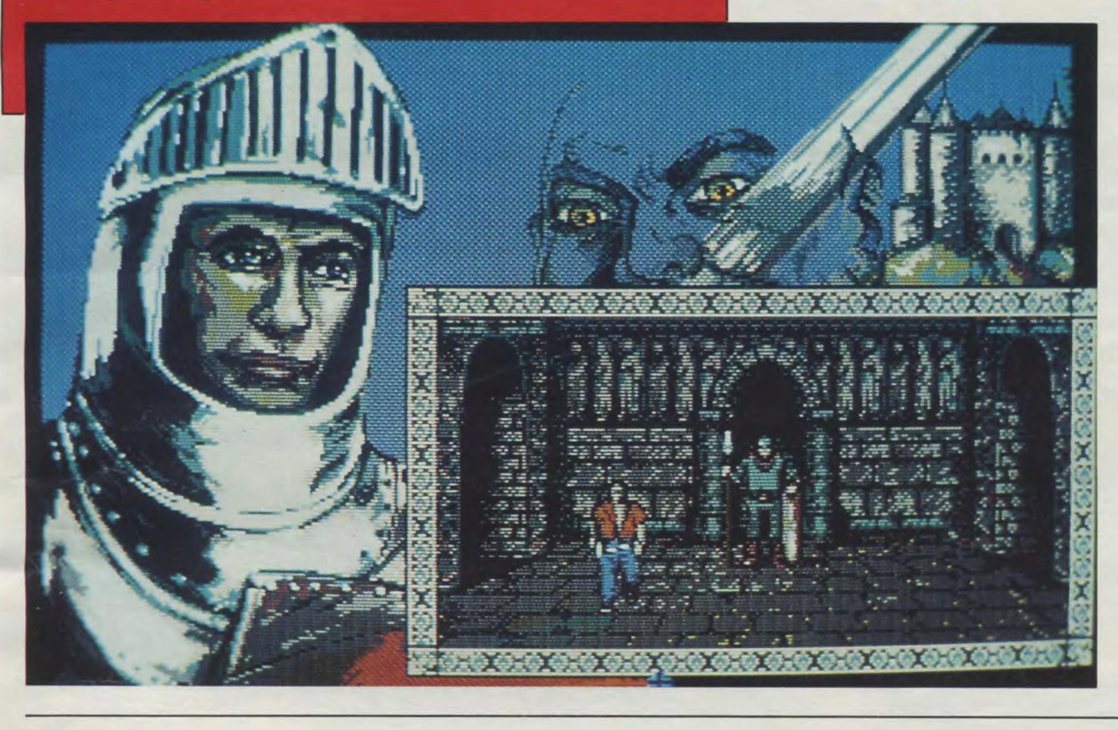
Le roman du "livre magazine" de Bob Morane Jungle s'intitule La Vallée des Milles Sources. La BD pour la première fois éditée en format poche est La Source de l'Eternité. De plus le livre comprend un guide de survie ou comment mener à bien une randonnée selon Bob Morane. Enfin dans l'aventure dont vous êtes le héros vous incarnez Bob Morane parti à la recherche de son meilleur ami perdu en pleine jungle.
Bob Morane Jungle est un logiciel d'arcade/aventure où le héros se déplacera à travers la jungle et à l'intérieur de labyrinthes, lieux où il rencontrera de terribles indiens... Une centaine de directions, de lieux, d'événement, divers personnage forment le théâtre de l'aventure.
Le but de l'aventure est de sauver le trésor des Chibchas des mains criminelles : de son impitoyable ennemi l'Ombre Jaune.
L'histoire commence ainsi :
l'endroit n'avait pas volé son nom d'Esoinazo del Diable (épine dorsale du diable). C'était une longue crête de rocs blanchâtres s'allongeant presque à perte de vue. Dans une heure, fit le métis en espagnol nous atteindrons les premières huttes indiennes. Le commandant (alias Bob Morane) Bill Balantine et le professeur Clairembart avait passé la nuit précédente dans une hacianda au pied même de la cordillière et de ses légendes. Il en était une, celle de l'ambria que les trois voyageurs voulaient éclaircir.
"Là-bas un homme !" Bob Morane eut beau regarder, rien ne laissait envisager une présence humaine. "Tu te seras trompé Valdés... sans doute un oiseau". "Non senor, les oiseaux ne portent pas de sombrero !". Ce furent les dernières paroles du guide. Un claquement sec retentit...

Bob Morane Espace



Conçu de la même manière, le coffret Bob Morane Espace comprend également un livre magazine avec son roman (Le Satellite de l'Ombre Jaune), sa BD (Tharn le Prince des Etoiles), l'aventure dont vous êtes le héros (Le Satellite Maléfique) et un guide complet sur la conquête spatiale et l'entraînement des astronautes.
Le jeu (logiciel) est un jeu d'arcade. La mission du héros est de retrouver Bill Balantine son fidèle compagnon prisonnier dans un gigantesque satellite.
"Quelle puissance il avait fallu à l'Ombre Jaune pour qu'il ait pu réaliser l'exploit d'envoyer sur orbite un satellite de cette taille alors que les grandes puissances en eut été incapables !". Cette réflexion du colosse écossais se perdit dans les pensées de Bob Morane. Dans leur navette, les deux voyageurs eurent soudain l'impression d'être écrasés. Quand ils reprirent connaissance, le satellite en face d'eux semblait avoir vieille-i.
Soudain Bob Morane poussa un cri. "Regarde l'horloge nucléaire" dit-il à Bill d'une voix blanche. "10 000 après J.-C. !"...

Bob Morane
Moyen Âge



Trois hommes habillés de casques intégraux et de combinaisons blanches frappées du sigle TP s'avancent dans la pièce. Ces lettres n'annoncent rien qui vaillent pour Bill et Bob Morane. Le troisième personnage est le Colonel Graigh de la Patrouille du Temps. "Il fait à nouveau parler de lui" dit le colonel. "Il, c'est bien sûr l'ombre Jaune" rétorque Bob. "En effet, Ming alias l'Ombre Jaune a installé son empire au XIIIe siècle au château de Mauregard.
Ainsi, ils allaient devoir partir vers le passé dans ce château savoyard pour y voir ce qui s'y passait. Vous connaîtrez la suite en lisant le livre La Prisonnière de l'Ombre Jaune accompagnant le logiciel dans le coffret...

Les coffrets

Tous les coffrets de la série Bob Morane devraient être disponibles tant en Amstrad CPC qu'en compatible PC. Leur prix sera de 200 F.

Michel Roucau

Bob Morane Science-Fiction : Voici ce qui vous attend !

Du satellite de l'Ombre Jaune (181 kms de Périgée, 327 kms d'Apogée), vue sur la constellation ALPHA du CENTAURE.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.

Envoyé en plein espace intersidéral, BOB MORANE devra libérer son ami BILL BALLANTINE détenu dans une cellule du satellite de l'OMBRE JAUNE. Il devra ainsi éviter les androïdes et les répliquants, doublures mortelles faites à l'image de son ami, destinées à le troubler dans l'éxécution de son sauvetage.

Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce ***jeu 100 % action,*** *vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient :*
Une vraie ***BD de 128 pages*** *toutes en couleurs, un* ***roman original*** *d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une* ***histoire dont vous êtes le héros,*** *un* ***guide illustré*** *qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.*
Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

LA MICRO SPECTACLE





Réponses

Dans Ghost'n globins, où se trouvent les armes ? Comment les obtenir (coutelas, torches) ? Peut-on tuer le démon ailé et le démon sauteur (près des portes) ? Une fois arrivé près des portes, comment entrer et continuer ? Je suis désespéré, aidez-moi !...

Sébastien LAMAIGNERE

Je possède le jeu Sapiens et je ne parviens pas à me servir d'une arme. Qui peut m'aider ? D'autre part, dans Manhattan 95, comment me diriger par les indications de 'l'indicateur'. Dans l'héritage, comment faire pour posséder une arme à Las Vegas. Au stage 3 de Renegade, comment peut-on tuer la 'grosse Bertha'.

Sébastien HUET

Dans Relief Action, comment éviter le monstre qui me coince à chaque fois dans le 2e niveau. De plus, je voudrais connaître le moyen de réparer l'ascenseur et de rentrer dans la chambre du commandant. Merci d'avance.

Pascal G. FORGE

Dans Gremlins, l'action de relier le tuyau en plastique à la bouteille de gaz, sert-il à faire sauter le cinéma ? Si oui, comment s'y prendre ? Si non, que faut-il entreprendre pour se débarrasser de tous les gremlins (sauf leur chef si j'en crois le film)? D'autre part, quelle est l'utilité de vider la piscine ?
Dans Galivan, après la destruction des parties du sixième ou septième démon, le jeu s'arrête et je ne peux aller plus loin. Que faire ?

Rémy GUERET

Dans Warlord, comment faire pour passer les ombres des démons ? Comment franchir les cristaux qui tapissent la caverne au rideau de feu ? Par quel moyen s'emparer de l'amulette que le druide porte au cou ? Le cochon dans le château sert-il à quelque chose ? Quelle est l'utilité des objets suivants : le bâton de chêne, le vase, la corde, le crâne humain et l'argent ? D'avance, merci !

Mathias JACQUEMOIRE

Dans Antiriad, comment faire pour prendre une cellule d'énergie et où se trouvent le transporteur et l'orientateur de gravité ?
Dans Bactron, comment tuer les ennemis ?
Dans Zombi, comment prendre les objets (cassette, coffre) ?

Sébastien PASTEUR

Concernant Le Talisman d'or : comment et avec quoi, dans la troisième partie, ouvrir la grille verte (partie supérieure) ?
A quoi sert l'espèce de spirale jaune ?
Y a-t-il une "botte" imparable pour éviter de perdre autant de vies et de points contre les dragons ?
Et enfin, un plan serait une bénédiction...

Eric GLEIZE

A propos de Airwolf, à quoi servent les interrupteurs (boîtes) et comment trouver les savants ?
Par quel moyen (programme) obtenir des vies infinies dans Batman, Green beret, et bloquer l'énergie dans Spindizzy et Airwolf.

Vincent COLET

J'ai acquis récemment un PC 1512 et le jeu d'aventure Histoire d'or. Qui peut m'aider à découvrir le trésor et le chef indien, "Chien fou" ? Une fois entré dans la mine, je meurs après quelques minutes, motif : épuisement.

Arnaud TISSEAU

Dans Manhattan 95, que faire pour ramener le président lorsqu'on l'a trouvé ? Peut-on éliminer Gaby (qui n'apporte que des ennuis) ?

Christophe

Je n'arrive pas à passer le 4e tableau des Goonies et de Nitroglycérine.

Jean-Marc NOYE

Q : Comment peut-on passer du premier écran de Jail Break au second ?

Y. Denis

Q : Que faire quand on est sorti de l'immeuble dans Top Secret ?

Jean-Philippe Parmentier

Q : Où est le bâton de Golanur, le cristal noir et les rubis de Taranis dans le jeu Fer & Flamme d'Ubi Soft ?

Antoine Liblin

Q : Dans le jeu Meurtres en Série de Cobra Soft que signifient l'indice numéro 5 (rébus), l'indice 6 (papier écrit en sanscrit) où se trouve le fantôme sur l'île ? Chaque fois, à 17 h 45 on peut entendre une sorte d'explosion. Qui se fait tuer à ce moment ?

Laurent Vidal

Questions

A M. JOUVET
(N° 27 - SABOTEUR II)

Pour obtenir les codes, il suffit... de se procurer l'Amstrad Magazine N° 25. Mais voici quand même les codes :
Mission 2 : JONIN
Mission 3 : KIME
Mission 4 : KUJI KIRI
Mission 5 : SAIMENJITSU
Mission 6 : GENIN
Mission 7 : MI LU KATA
Mission 8 : DIM MARK
Mission 9 : SATORI
Conseils pratiques : pour être à l'abri des projectiles, des panthères et des chauve-souris, mettre la fille près du bord de l'écran (le plus proche d'elle, celui de gauche ou de droite). Dès que sa tête touche le bord, effectuer un demi-tour sans avancer. Le corps de la fille doit être alors à moitié caché. Une fois assise à cet endroit, elle est intouchable. Ne se lever que pour recharger.
Pour prendre la moto, placer la fille au centre de celle-ci et pousser le joystick vers le haut.
Pour nager dans un tunnel rempli d'eau, faire courir la fille et pousser le joystick en diagonale vers le haut (attention à la fin du tunnel !).

NIKE & SONNY

A J. INC
(N° 27 - Kung Fu Master)

Pour passer le petit bossu du 4e niveau, c'est très simple : s'armer de ses poings, éviter la première boule de feu et une fois à côté du gardien, se baisser et frapper sans interruption. Le gardien succombe après quelques coups.

S. GUEGAN

A Hélène DUMUR
(N° 27 - l'Aigle d'or)

Pour accéder aux passages secret, il faut te placer à gauche d'une cheminée, prendre ta clé d'or et t'accroupir face au mur de façon à ce que la clé touche l'extrémité en bas à gauche de la cheminée (attention ! Toutes les cheminées ne cachent pas de passage). Après cela, place de face et accroupi devant le passage, appuie sur la touche 'haut' du curseur.
Pour les pièces obscures, apprends tout d'abord à les situer. Avant de pénétrer dans l'une d'elles, prends ta torche, place-toi sous une torche allumée et sautes vers le haut. S'il t'arrive de pénétrer dans une pièce avant d'allumer ta torche, retourne-toi immédiatement et ouvres la porte par laquelle tu viens d'entrer.

G. « LAGAFFE »

A Mike ERRECART
(n° 27 - Vera Cruz)

Immatriculation BMW blanche : 9111 CD 69, appartenant à Blanc Philippe, 32 place des Terreaux à LYON.
On ne peut avoir Georges Lerat, mais par contre, Hubert Delroche habite ST-ETIENNE. La prison St-Paul donne des renseignements sur Blanc Gilles, mais pas sur Lerat. Il faut faire : PRIS ST PAUL <ENTER>. Renseignements sur Blanc Gilles <ENTER>. Phil est le diminutif de Philibert Ziegler et Stan habite cours Emile-Zola à VILLEURBANNE. Il faut l'interroger plusieurs fois !
Pour le fil de coton noir et le bouton, il faut faire une comparaison de Blanc Philippe avec ces éléments.
N.B. : Au début du jeu, taper simplement : Rothmans, Lettre, Bouton, Fil, Pistolet, Douille.

Mickaël CHAKER

A J. INC
(N° 27 - Sapiens)

Pour trouver l'ours : à partir de la position de départ, se diriger plein Ouest et aller au sommet de la montagne. L'ours se trouve légèrement au Sud du sommet.
Conseils pour les combats : se placer complètement à gauche (ou à droite) de l'écran, faire face à l'adversaire et se baisser. Une fois à portée de ce dernier, le frapper avec la hache tout en restant accroupi (maintenir les touches 'espace' et 'flèche bas' appuyées).

Michaël PABOEUF

CONCOURS 10 COMPUTER HITS 4 ACTUAL BEAU-JOLLY/ AMSTRAD MAGAZINE





Comme vous devez le savoir, Beau-Jolly est le roi de la compilation en tous genres. Du Star Games au Computer Hits, toutes les compilations, ont toujours réuni des titres de qualité d'horizon divers. Nous tenions donc à célébrer avec vous, la naissance de cette nouvelle venue : 10 Computer Hits 4.

COUPON-REPONSE « 10 COMPUTER HITS 4 »

Questions :

1) Nom des compilations Beau-Jolly.

Mettre une croix dans la case à droite du, ou des titres considérés comme faisant partie de la collection éditée par Beau-Jolly.

5 STAR GAMES	
5 COMPUTER HITS	
10 COMPUTER HITS	
10 STAR GAMES	

2) Combien de titres de la société Martech sont repris dans « 10 Computer Hits 4 » ?

Cocher la bonne réponse.

1	2	3	4	5	6

3) Combien y a-t-il de jeux gratuits dans « 10 Computer Hits 4 » version cassette ?

Cocher la bonne réponse.

1	2	3	4	5	6

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Age : ____________________

Adresse : ____________________

Règlement du concours :

1) Vous avez jusqu'au 25 décembre, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à l'adresse suivante ;
Amstrad Magaziné
Concours 10 computer Hits 4
5/7, rue de l'Amiral Courbet,
94160 Saint-Mandé.

2) Les lots seront envoyés directement par l'éditeur, par la poste, à partir du 1er février 1988 et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine n° 31.

3) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean Le Hennec, 8, place Morau David, 94 Fontenay-sous-Bois.

Les Prix :

Les cinquante premières bonnes réponses reçues à la rédaction, recevront un exemplaire de «10 Computer Hits 4» en cassette ou disquette.

Acceptez de recevoir gratuitement le livret-guide comprenant la collection complète de plus de 80 résumés «idées lucratives»

Devenez votre propre patron

★ «Vous entendez toujours dire : pour devenir patron d'une entreprise, il faut beaucoup d'argent et beaucoup d'expérience». Seulement, voilà, Claude Perennout, de Fleury-s/Orne, vous prouve le contraire. Il a travaillé pendant vingt ans comme ouvrier dans la même usine. A 38 ans, il monte son affaire. 6 mois à peine plus tard, il gagne parfois plus de 5000 F dans une journée. Avant, en tant qu'ouvrier et pour la même somme, il travaillait dur pendant un mois. Maintenant, il va enfin pouvoir réaliser ses rêves : une voiture de sport et une maison au bord de la mer. Et ses deux filles, Vanessa et Christel sont fières de leur papa.

Etablissez-vous à votre compte Imaginez-vous dans le fauteuil confortable du patron. En tant que chef d'entreprise, vous êtes toujours respecté. C'est vous qui donnez des ordres. C'est vous qui choisissez librement vos horaires de travail. Prenez votre après-midi quand vous en avez envie. Libérez-vous enfin des contraintes des salariés. Beaucoup d'entre eux peuvent se trouver au chômage, du jour au lendemain : la sécurité de l'emploi, cela n'existe plus. En tant que patron, en revanche, vous faites partie des personnes aisées.

Offrez-vous, vous aussi, des loisirs attrayants, des voyages passionnants. Goûtez aux plaisirs d'une très bonne table, et d'une cave à vin bien fournie. Décidez-vous maintenant.

C'est plus facile que vous ne le pensez

Voici d'autres preuves :

★ M. Serge Rhumorbarbe, Protec'-Graffitis à Ifs (14), a enlevé sa blouse blanche de dessinateur industriel. Il a quitté son emploi stable mais peu motivant. Ce sont là encore les dossiers-études «idées lucratives» qui lui ont permis de franchir le pas. Avec les informations qu'il y a trouvées, il est devenu spécialiste en cuir artificiel (vinyl). Selon son propre témoignage, ses revenus s'élèvent à 20 000 F par mois en moyenne. Sa nouvelle activité l'a déjà conduit dans de nombreux pays, dont les Etats-Unis, au cours de 2 voyages. *Voilà, c'est autre chose que 8 heures de travail de bureau tous les jours, je ne pourrais plus jamais y retourner*, se réjouit-il en lecteur fidèle d'«idées lucratives».

★ *«Avant j'avais un travail de routine, pas assez rémunéré. Heureusement, j'ai découvert une bonne affaire dans «idées lucratives». En moins d'un an, mes revenus ont triplé. Actuellement, je gagne plus de 20 000 F par mois, sans contrainte : je suis mon propre patron».* Jacques de Brabant, de Lyon.

Tous ces gens et beaucoup d'autres qui réussissent dans les affaires, qu'ont-ils de plus ? Rien du tout. Ils sont comme vous. Ni plus malins, ni plus intelligents que vous. Ils n'ont pas non plus de formation particulière, ni de capital important à leur disposition. Quelques milliers de francs suffisent dans certains cas. Mais, et l'explication est très simple, ils exploitent tous des affaires faciles à réaliser, et néanmoins d'une extrême rentabilité. Ces affaires sont décrites en détail, avec exemples concrets à l'appui, dans les dossiers-études «idées lucratives» (10[e] année).

«Ah, ce n'est quand même pas si simple que ça», allez-vous dire. Et pourtant, tous les ans des dizaines de milliers de personnes, particuliers, salariés, chômeurs, fonctionnaires, hommes et femmes, vous prouvent le contraire. Ne vous laissez pas intimider par vos voisins, collègues et amis. Un jour viendra où ils seront jaloux de votre réussite et obligés de vous admirer.

«Mais il faut quand même un capital important pour démarrer !». C'est ce que vous pensez.

Et pourtant, l'argent n'est plus un obstacle ! Jamais auparavant les pouvoirs publics n'ont été aussi généreux à l'égard des créateurs : primes, allocations, prêts, exonérations, cadeaux du fisc, etc. Ne vous en privez pas. Des preuves ! Il y en a assez ! Tenez, l'exemple de M. C. Perennout, ou encore celui de M. Azemar d'Evian, qui lui non plus n'avait pas d'argent. Néanmoins, à l'aide d'un prêt bancaire et grâce à «idées lucratives», il possède aujourd'hui un restaurant, petit certes, mais fort rentable : 332 000 F de profit, après seulement 12 mois d'activité. Mais il y a aussi M. Munck de Mulhouse qui n'y connaissait pas grand'chose en affaires et qui maintenant est à son compte et à la tête d'une maison de Vente Par Correspondance. Seulement sept heures de travail par jour, chez lui, à la maison. Cela laisse du temps pour la pêche, la chasse, les promenades, les loisirs. Voilà une belle petite affaire qui lui permet de réaliser 1,5 million de F de chiffre d'affaires.

Vu à la télévision

Même la télévision (TF 1 et FR 3), les radios (France-Inter, Europe 1), de nombreux journaux (Le Monde...), et revues (V.S.D., Biba, l'Expansion...) ont consacré des émissions et des reportages aux dossiers-études «idées lucratives».

«Tout le monde peut devenir son propre patron», explique à F.R.3 M. Frédéric Spindler. Lui-même s'est mis à son compte à 19 ans grâce à «idées lucratives». Peu après le démarrage, il gagne entre 15 et 20 000 F par mois.

Vous êtes également capable de réussir

Comment faire ?

Actuellement, vous pouvez vous procurer gratuitement la collection complète des résumés des dossiers-études «idées lucratives» déjà publiés. Vous y découvrirez toutes les clefs du succès de nombreuses affaires qui marchent bien. Les raisons pour lesquelles elles marchent bien. Vous y trouverez une méthode systématique, facile à suivre. Vous apprendrez, par étapes, comment en faire autant et même mieux.

Démarrez immédiatement, sans perte de temps, mais sur des bases solides. Réussissez grâce à des conseils pratiques et à des cas réels dévoilés par «idées lucratives».

A l'heure actuelle, c'est le moyen le plus sûr et le plus rapide de vivre mieux, plus en sécurité, avec des revenus confortables. Et enfin, vous ne dépendrez plus de personne.

Choisissez une affaire... à votre goût et selon vos moyens

Oui, choisissez parmi plus de 80 affaires dans tous les secteurs d'activités : artisanat, commerce, agriculture, service, etc.

Voici quelques-uns des dossiers-études «idées lucratives» disponibles :

- Comment créer une affaire de Vente Par Correspondance avec moins de 5 000 F.
- Comment gagner plus de 20 000 F par mois avec une agence de distribution de prospectus.
- L'entretien de parkings peut rapporter gros. Un créateur a commencé avec moins de 1 000 F et il gagne maintenant plus de 30 000 F/mois.
- Service de conception graphique : réalisez des graphiques d'entreprise, des images de synthèse, et même des illustrations et animations en couleur. Des bénéfices allant jusqu'à 650 000 F par an.
- Import/Export. C'est l'affaire qui marche depuis toujours : G. Desbonnet a réalisé 240 000 F de bénéfice avec une seule opération.
- Organisez des séminaires : un créneau lucratif, une affaire facile à mettre en place.
- Ouvrez une école de micro-informatique afin de répondre à l'engouement pour les micro-ordinateurs. Bénéfice déjà enregistré : 3,1 Millions de F.
- Montez un atelier de broderie informatisée : en moins d'une semaine, vous êtes opérationnel. L'une de nos lectrices, (qui désire que son nom ne soit pas publié), gagne plus de 20 000 F par mois.
- Profitez de l'utilisation de plus en plus importante des ordinateurs en vous lançant dans la location d'ordinateurs personnels. Bénéfice annuel moyen atteint : 414 000 F.
- Exploitez un système de Télé-Portraits : M. Morteyrol ne le regrette pas, il encaisse jusqu'à 15 000 F pour 3 jours de travail.
- Ouvrez un restaurant «Spécial-salades» et réalisez des bénéfices de plus de 200 000 F par an.
- Comment gagner plus de 300 000 F par an avec des «jus naturels». Affaire facile à monter.
- Réalisez un bénéfice de 396 000 F en ouvrant une boutique de logiciels.
- Comment réussir avec une agence de marketing téléphonique, un service de restauration à domicile, une boutique de progiciels, un restaurant mexicain...

IMPORTANT



Ce livret-guide est absolument gratuit pour vous

De nombreuses études sur d'autres créneaux d'affaires sont en cours. Parmi tous les dossiers-études, vous trouverez votre bonheur, vous aussi.

Pourquoi certains deviennent-ils patrons et d'autres pas ? Parce que ceux qui n'osent pas pensent qu'il faut avoir un don particulier, c'est faux ! Inutile d'être superman, ni même Bernard Tapie, la création d'une entreprise est à la portée de tout le monde. Vous êtes tout à fait capable de réussir cette aventure passionnante. Ce qui compte le plus pour l'instant, c'est que vous vous décidiez à agir.

Gratuitement et sans risque

Demandez de suite, sans engagement de votre part, la collection comprenant plus de 80 résumés d'«idées lucratives».

Maintenant, vous avez le choix :

1) Vous tournez cette page, vous attendez quelques semaines, et ainsi vous laissez probablement échapper votre meilleure chance ;

2) Vous découpez le bon ci-dessous — seule décision intelligente — et vous serez sur la voie de l'indépendance et de la réussite.

Faites-le à l'instant même, pendant qu'il en est encore temps, sinon vous risquez de l'oublier.

Adressez votre courrier aux :
Editions Selz S.A. - 1, place du Lycée
B.P. 266 - 68005 Colmar Cedex.

Vous pouvez également nous joindre par téléphone en composant le 89 24 04 64.

Bon pour un livret gratuit

Envoyez-moi à titre gratuit et sans engagement de ma part, le livret-guide de la collection complète de plus de 80 résumés «idées lucratives»

☐Mme ☐Mlle ☐M.

Nom ....

....

Prénom ....

Adresse ....

....

Code postal ....

Ville ....

....

A remplir en lettres d'imprimerie. Ed Selz S A B.P. 266 - 68005 Colmar Cedex 1AMM70112

LE TOP 12 DES BESTS DE L'ANNEE 87

Le TOP qui est une institution hebdomadaire dans le domaine de la chanson se devait bien de faire ses armes sur notre sélection des meilleurs titres de l'année, maintenant presque écoulée. Ne soyez pas étonnés de ne voir figurer aucun classement, il n'y en a pas. Primo, parce qu'il est difficile d'ordonner des genres différents, secundo, parce que chacun des jeux nominés auraient dans leur style propre mérité un premier prix d'excellence. Voici donc l'occasion rêvée, en cette veille de fête, de compléter ou de débuter une logithèque de qualité.

BARBARIAN LE GUERRIER ABSOLU

Palace Software

« ...Et voilà qu'un puissant guerrier arrivera des terres gelées du Nord et se mesurera seul aux forces des ténèbres... » Cette phrase, tirée du Livre de la Mort, est le slogan publicitaire de la petite merveille de Palace Software : Barbarian.



Le vilain sorcier Drax désire la princesse Mariana et a juré de jeter un sort indescriptible sur les habitants de Jewelled City, à moins que la belle ne lui soit livrée. Cependant, il a consenti à accorder la liberté à la princesse, si l'on peut trouver un champion capable de vaincre ses gardes diaboliques. Tout semble perdu à mesure que les champions l'un après l'autre sont vaincus. Alors, des terres incultes et oubliées du nord, arrive un barbare inconnu, guerrier puissant, qui manie le sabre avec une dextérité fatale. Pourra-t'il vaincre les forces des ténèbres et délivrer la princesse de l'emprise de Drax ? A vous de jouer !

Le jeu

D'habitude, je préviens : « Ne vous fiez pas à la jaquette d'un jeu car elle n'est en rien représentative ». Mais là, quelle ne fut pas ma surprise en voyant cette jaquette, le poster inclu et le soft ! Maman ! J'en suis encore tout retourné ! (Le poster de Barbarian tous les hommes de la rédaction l'ont accroché au-dessus de leur lit. ND Rédacteur).
Après un chargement passablement long, voici apparaître le premier décor : une clairière, située dans une forêt riche et féconde, avec sur les côtés deux serpents, Barbarian écrit en haut, trônant sur ce superbe graphisme. Cinq minutes après le « RUN » de rigueur, une superbe musique d'« outre-ailleurs » vint enchanter mes tympans, avec ses bruits et ses enveloppes de volume et tout et tout. C'est d'ailleurs, à l'humble avis de votre dévoué pigiste, la meilleure musique jamais entendue sur CPC (encore meilleure que celle de Bob Winner, c'est tout dire). Deux valeureux guerriers arrivent alors par chaque côté de la scène et s'arrêtent, face à face, au centre de mon moniteur.



-Y TOUT
Plans de jeu remarquables, action rapide, graphismes éblouissants... Le logiciel de GO! Une frénésie de titres ! Ne soyez pas en retard... Le logiciel de demain est déjà là!
RAMPARTS TM
RAMPARTS – Des Chevaliers aux armures étincelantes? Certainement pas! Vous êtes plutôt un trio de bandits maraudeurs, au coeur dur, vous dechainant sur de nombreux paysages medlévaux, saccageant forteresse sur forteresse. Il y aura la résistance des paysants, de la noblesse et des Maitres du Moyen Age, mais ceci ne doit pas détérer trois gredins aux intentions diaboliques comme vous. Une aventure entrainante et pleine d'action qui ne cessera pas de votre remettre d'aplomb.
CBM 64/128
Cassette, Disque
AMSTRAD
Cassette, Disque
SPECTRUM
Cassette
CAPTAIN AMERICA TM
CAPTAIN AMERICA™ IN THE DOOM TUBE OF DR. MEGALOMANN ™
En plein dans les célébrations du 4 Juillet. Soudain, le Dr. Mégalomann fait irruption dans la Maison Blanche ! "Désistez-vous, Mr. Le Président, soumettez-vous à ma loi ou l'Amérique connaitra aujourd'hui même un fléau d'où la mort ne semblera qu'une délivrance heureuse !" Avancez Capitaine América. Il y a un missile non identifié situé dans un silo sous-terrain au milieu du Désert de Californie. C'est ce que ça doit être. Enfourchez votre vélo du ciel. Tous les deux, vous et le Capitaine América, sauverez le monde libre. Que Dieu Sauve l'Amérique !
CBM64/128 Cassette Disque
AMSTRAD Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST
© 1987 Marvel Entertainment Group.
Captain America et sa forme caractéristique est une marque de Marvel Entertainment Group et est utilisé avec permission.
ui
GO!
GO! (FRANCE), S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette-06740, Châteauneuf-de-Grasse – Tel: 93 42 71 44



Ils s'observent une demi-seconde, puis le combat commence. Le poids des armures, le choc des glaives. Il s'agit d'une lutte sanglante, sans merci (mal polie !) ni pitié, dont l'issue sera forcément fatale pour l'un des deux belligérants. C'est magnifique et très rapide. L'action se déroule en temps réel (heureusement, tiens !) et le mode démo permet d'entrevoir toutes les capacités de ce monument et accessoirement la vitesse de travail du CPC lorsqu'il est bien programmé.

Les combats

Le nombre de coups différents administrables à son adversaire, ou de contre-attaque, est impressionnant : coups à la tête, au torse, aux jambes, roulades, sauts, protections diverses, coup de tête, coup de pied... et j'en passe et des meilleurs. Le plus splendide de ceux-ci est le coup volant à la tête où le guerrier saute vers son adversaire dans un mouvement circulaire et de surcroît (!) tournant, pour laisser sa lame finir sa course dans le cou de son ennemi, en vue d'une décapitation prématurée. Du grand art.

En cas d'envie de pipi, l'action peut être stoppée à tout moment par une pression sur la touche zéro du pavé numérique. Attention toutefois, car il ne s'agit pas d'une banale pause, mais bel et bien d'un abandon pur et simple du combat en cours.

C'est parti. Visionnons brièvement la documentation prévue à cet effet, histoire de savoir comment diriger son joueur, ce qui est quand même bien utile. Quoi ? Le joystick dans ses seize positions suffit à gérer un combattant, et facilement en plus. Après l'appui sur la touche « Return » puis sur la barre d'espace, me voici en mode 1 (il y en a trois. On verra plus tard à quoi ils correspondent). Le combat s'engage et en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, je décapite mon adversaire pixélesque. Sa tête roule par terre, tandis que son corps puissament musclé tombe d'abord sur les genoux, puis s'écroule dans un jaillissement de sang incroyablement réaliste. Alors, et sans prévenir, un petit bonhomme vert entre dans l'arène par la gauche, et d'une démarche nonchalante vient « shooter » dans la tête du vaincu et l'expédie hors de ma vue. Cet étrange apparition traîne ensuite le reste du corps de mon adversaire pour disparaître avec lui sur la droite du champs de bataille.

« Ah, trop facile le jeu » diront certains. Mais attendez ! Mon adversaire n'était que de force 0, et le deuxième (qui lui était de force 1, logique ! non ?) m'a rué de coups de glaive jusqu'à ce que mort s'ensuive. L'achèvement fut brièvement conduit à terme par un coup de pied victorieux. « Ah, ouais, corsé le jeu » peut maintenant sortir de votre bouche béate d'admiration devant tant de beauté.

Enfin, j'ai quand même réussi à délivrer la princesse, mais au détriment de trois de mes meilleurs joysticks.

A signaler que lorsque l'un des guerriers est touché, son serpent secoue la tête en signe d'indignation et de dépit, tandis que ses points de vie (six en tout) diminuent petit à petit (moins un demi point à chaque coup reçu).

Pour les oreilles sensibles, signalons que les bruitages (sifflement et choc des glaives, coups portés) peuvent être remplacés, par la musique, par une pression sur la touche f2.



Ce super jeu d'enfer, que je ne peux que vous conseiller vivement en cette veille de Noël, possède quatre tableaux différents. Sur la première face du support magnétique de la cassette ou disquette, le décor cité ci-dessus arrive le premier. Ensuite, le second décor représente une plaine avec des volcans dans le fond. Tout ceci merveilleusement orchestré par des couleurs superbement choisies. Mais la première face n'est qu'un mode entraînement, car la princesse ne se trouve que sur la deuxième. Quatre possibilités sont disponibles. Démo oú tout se passe tout seul (c'est beau). Mode 1 où un joueur se mesure au bâton de joie contre l'ordinateur, mode 2, semblable au mode 1, si ce n'est un détail : le joystick est remplacé par le clavier du CPC. Et enfin Mode 3, ou deux hommes, femmes, enfant ou tout ce que vous voulez d'autre, peuvent se mesurer l'un contre l'autre, le clavier contre le joystick. Là, malheureusement, deux erreurs de mise au point sont à déplorer :

1 - Les touches choisies au clavier sont infâmes (Q, A, H, J et Espace, bonjour la manœuvre) et il n'est pas possible de les redéfinir.
2 - Le clavier reste souvent muet sous les doigts du joueur lorsque le possesseur du bâton de joie appuie sur le bouton de tir.

La deuxième face du même support magnétique contient le vrai jeu. Là, les lutteurs sont vraiment durs, très durs à vaincre, et ce n'est pas du premier coup que vous en viendrez à bout. Le premier décor est une pièce entourée de murs. Drax est assis sur son trône et vous regarde combattre. Il faut tuer sept de ses gardes pour l'affronter ensuite. Si vous le battez (il suffit de s'approcher de lui par deux roulades), la princesse vous félicite. Sinon vous mourrez, et le seul moyen restant est de recommencer le combat contre les sept gardes.

Le dernier tableau est identique au précédent mais Drax et ses sous-fifres sont plus redoutables que jamais. Un balcon surplombe les murs lugubres et froids et Drax vous épie du haut de ce perchoir. La princesse appeurée est à ses côtés espérant voir Barbarian détruire cet immonde sorcier.

Happy-end, happy Christmas and happy New Year...

La fin, je la connais, et peux donc vous la raconter : ils vécurent heureux et eurent beaucoup de petits barbares. C'est-y pas mignon ?

Sined le Barbare
et Stéphane le Barbar

BOB.WINNER

Loriciels

Ce héros des temps modernes qui fit son apparition sur nos petits écrans en tout début 87, s'était un peu fait attendre. D'annonces en annonces, sa mère spirituelle, Loriciels, nous faisait languir, tant et tant que nous finissions par douter même de son existence. Qu'importe, le résultat fut tellement surprenant qu'il est encore, malgré son âge avancé (pensez ! presqu'un an...) un événement en soi...

Bon, évidemment, l'histoire du globe-trotter qui « part à la recherche d'une civilisation disparue et qui parcourt le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur son chemin », ce n'est pas très original... Cela sent le jeu d'aventure/arcade classique, le « W. of the T. » (les initiés comprendront l'allusion à un « classique », à la réalisation au demeurant tout à fait originale et réussie). A ceux qui commencent à penser cela, libre à eux d'aller faire leur « petit marché » dans les autres pages.. les fanatiques, ceux qui aiment le BON jeu auront la sagesse d'attendre un peu, et ils auront bien raison !

Rétro-musique

Rien qu'après le chargement du logiciel, les testeurs les plus endurcis commencent à suer à grosses gouttes devant la présentation. La lippe pendante et l'œil ébahi, ils assistent à une présentation digne de ce qui va suivre. Rétro, rétro, la musique super-entraînante (t'as pas une cassette vierge que je me fasse un enregistrement pour mon valquemane ?) et Bob Winner qui s'agite, trébuche et s'anime dans la partie supérieure de l'écran rythmant une présentation nécessaire (on est même prié de prendre des notes !) des commandes avec des fondus-enchaînés du plus bel effet... Aie, aie, aie ! La nuit va être chaude ! l'année 1934 va donc vraiment être l'année de tous les dangers...

Le jeu

Il s'agit donc de parcourir le monde en évitant les dangers que représentent les « grandes puissances » pour vous





em...bêter dans votre quête. On cherche quoi ? T'occupe et joue ! Ladies and gentlemen, mesdames et messieurs : Paris ! Pas « by night », tout au grand jour et en images digitalisées s'il vous plaît ! La balade commence donc par une visite du Paris d'antan. Carte postale jaunie, nostalgie qui revient au galop, c'est avec un pincement au cœur que Bob Winner rencontre ses premiers obstacles. « Mais il veut quoi, celui-là ? J'étais tranquille, à me déplacer dans un décor de rêve avec Tour Eiffel en prime et en arrière plan... ? »

Vous connaissez la castagne ?

Car Bob Winner ne se contente pas de se promener dans les écrans dignes des meilleurs hyper-réalistes. Quant il faut gagner, il faut souvent combattre. « A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire » disait le prophète... Tout au long de son périple, Bob Winner ne va pas rencontrer que des pièges savamment disposés et particulièrement traîtres (sables mouvants, guèpes en folie... etc.). Si vous décidez de parcourir le monde, quelques leçons de savate « à la française », de boxe « anglaise », de tir au jugé vous sont particulièrement recommandées. En effet, et c'est là que l'animation ressort particulièrement : au niveau de la qualité des combats. La décomposition des mouvements est superbe, on se croirait à la télévision. Que ce soit « brigades du Tigre » et moustaches au vent (pour les combats de savate, encore appelée boxe française), Rocky gants aux poings (pour la boxe anglaise) ou encore règlement de compte à OK Corral (pour le tir sur fond de salon et statue de la liberté), tout démontre la parfaite maîtrise de l'animation. Mais si vos adversaires ne sont pas toujours fair-play (du style : on tire d'abord, on discute ensuite) sachez que pour être à la hauteur, il faut parfois des accessoires. Ceux-ci sont, comme par hasard, disséminés le long du jeu. Pour combattre un boxeur sur un pied d'égalité, il faut par exemple trouver les gants de boxe qui feront peut-être de vous le prochain champion des poids Welter... En tout cas, une seule devise : le cœur au ventre. Mais attention ! Un bon combat se prépare et comme justement on se plaisait dernièrement à nous le rappeler : « N'écoutant que son courage qui ne lui disait rien, il n'intervint pas... » En résumé, cela veut dire que le courage c'est parfois la fuite en avant et qu'il vaut peut-être mieux — pour votre longévité — affronter de multiples périls, pour mieux vous préparer et finalement triompher. Le scénario étant volontairement peu loquace sur vos exploits et les astuces qui vous feront devenir un globe-trotter averti (le « savoir-se-débrouiller-seul »), nous ne vous en dirons pas plus... Na !

Avoir de la tête mais aussi des jambes...

Et c'est ainsi que, le poignet crispé sur mon joystick préféré, j'emmenais Bob Winner dans les différentes contrées. Dieu que c'est dur d'être globe-trotter : il ne faut pas avoir peur d'arpenter... pour résoudre les énigmes dont nous parlions précédemment. L'astuce et l'intelligence ont aussi leur part dans ce jeu : « Y'a des trucs ». A vous de les découvrir et, croyez-moi, partir à l'aventure avec des graphismes pareils et une animation qui tient si bien la route, est une partie de vrai plaisir (ce qui était évidemment le but recherché).

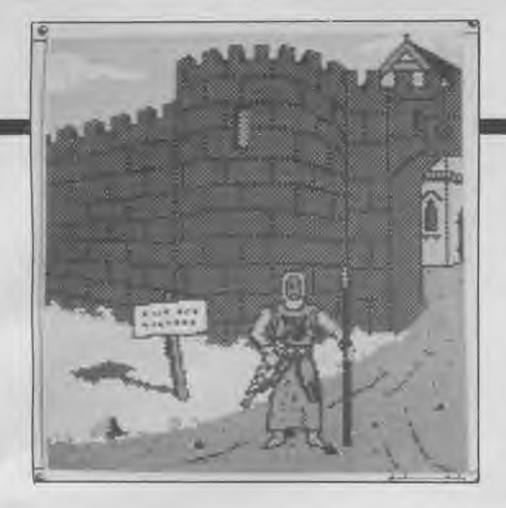
Où qui aime bien, châtie bien

C'est donc avec énnoorrmmééemmeenntt de plaisir que j'ai testé ce jeu. Il a véritablement toutes les qualités cidessus mentionnées (si vous en doutez encore, vous avez le droit d'aller le tester vous-mêmes ! Adoption assurée...) mais il a aussi ses petites faiblesses. D'abord, la difficulté. Pas évident de progresser... malgré quelques heures de test fou, l'œil (relativement) vif (au début) et le réflexe sûr, on a un peu l'impression de n'avoir pas avancé, de revenir sans cesse à la case départ (sans toucher 20 000 F).
Ceci dit, la difficulté est plutôt bonne, car elle fait monter tant l'intérêt (on pourrait même dire la fixation) que la tension. Attention aux risques d'accoutumance, ne pas dépasser la dose prescrite et si les symptômes persistent, consulter votre revendeur (pour un nouveau joystick). Là où le bât blesse un peu plus, c'est au niveau de la mise en route : certes la présentation est superbement réalisée mais la complexité des contrôles de mouvements peut paraître, en début de jeu, rébarbative. Alors, un conseil, prenez des notes (petits schémas) au moment de la présentation et avec un peu d'entraînement, cela viendra tout seul. Enfin, grief personnel, il est dommage que la jolie musique rythme la présentation ne dure pas tout au long du jeu. Là, évidemment, je pousse un peu : aussi puissant soit-il, l'Amstrad CPC n'est pas un Cray one... Je remballe donc ma petite musique pour tirer un respectueux coup de chapeau aux programmeurs qui vous ont concocté là un travail déjà plus que raisonnable...

Que dire de plus ?

Difficile de décrire un jeu dont le scénario a volontairement été réduit au strict minimum pour que vous vous retrouviez dans l'aventure, tel un globetrotter qui parcourt le monde. S'il fallait résumer ce jeu, on pourrait dire — sans trop s'avancer — qu'il est « révolutionnaire » (mais non je ne l'ai pas dit !) : graphismes superbes, animation parfaite, intérêt certain. Du vraiment beau boulot que les "British" et les "Ricains" lorgnent certainement avec un air de jalousie : trop tard, Bob Winner est français et a le mérite d'être le premier du genre. Nous, on attend avec impatience ceux qui seront capables d'aller encore plus loin avec nos micros préférés. On peut également préciser que le programme occupe les deux faces de la disquette et qu'il est livré sous boîtier avec une mini-BD aux dessins très sympas. Que ceux qui possèdent un Amstrad PC ou PCW se calment : Bob Winner est également disponible dans ces deux versions...
Alors pas d'hésitation ; malgré ses 12 mois d'existence, Bob Winner est encore un super cadeau !...

FPN



FER ET FLAMME

Ubi Soft

En des temps très reculés s'affrontaient les grandes puissances du « Bien » et du « Mal ». De cet affrontement, dit la légende, naquit le « Chaos » avec la victoire des forces du Mal qui entraîna l'asservissement du Royaume de Thulynte. Les contrées voisines, dont Senghar de la puissante guilde de Kishan, émues, vous ont désigné pour sauver le monde de l'influence sans cesse plus maléfique de la citadelle de Khaal. Commence alors une longue quête faite de sorts, de combats, de marches à travers des recoins et quartiers inhospitaliers, de ruses et de courage. Vous devrez trouver vos alliances, choisir vos alliés à savoir reconnaître vos ennemis.

« Du choc des corps, la force de l'âme se transmet à l'arme, faisant de l'ouvrage un ami des plus parfaits, épousant corps et âme l'acquéreur ». Fer et Flamme est une longue saga, un grand moment de l'histoire légendaire et médiévale. Plus qu'un simple jeu d'aventure, c'est un monde dont vous prenez possession, dont vous devenez l'un des héros...

Présentation

En fait, Fer et Flamme n'est pas un jeu d'aventure ordinaire mais un « jeu de rôle ». Votre mission sera, bien sûr, la libération des opprimés mais le but principal sera de faire acquérir à vos personnages un savoir et une expérience qui leur seront nécessaires et qui les aideront dans leurs missions futures. Vous serez, en début de partie, le créateur de vos personnages : c'est vous qui, à partir d'un capital points, leur répartirez leur force, leur intelligence, leur magie, etc. Vous les façonnerez selon différents critères (guerrier, chevalier, magicien, voleur...) lesquels détermineront des capacités plus ou moins accrues pour chacun des per-



sonnages dans certaines situations de jeu. Au fur et à mesure de la partie, les caractéristiques « premières » de vos personnages vont se modifier : points de vie, intelligence, courage, expérience... C'est déjà là qu'intervient la notion de jeu de rôle, les personnages évoluent et au fil des situations rencontrées se métamorphosent. A l'inverse des jeux de stratégie, le jeu de rôle ne réclame pas de vainqueur ou vaincu immédiat : le jeu se suffit à lui-même.
Fer et Flamme est livré sur deux disquettes (exclusivement, vu la longueur et la richesse du programme) accompagnées d'un manuel de jeu très détaillé. Celui-ci fixe le contexte du jeu et donne les explications liminaires quant au déroulement de la partie. Ce contexte, médiéval, n'est pas des plus simples à interpréter : beaucoup de références à des lieux ou personnages mythiques, à des légendes. Toutefois, l'ensemble est bien construit et si la situation ne vous aide guère pour la suite de votre quête, elle a au moins le mérite d'exister, d'être agréablement écrite et de ne pas ressembler aux situations de ce type de jeux pour vous imprégner d'une certaine atmosphère.

Début de partie

La lecture de la notice explicative, si elle n'est pas vraiment indispensable, n'en est pas moins nécessaire pour pouvoir rapidement maîtriser toutes les fonctions du jeu. Après lecture de celle-ci, vous pouvez charger la première face de ce grand jeu.
Superbe, l'écran de présentation laisse bien présager de la grande qualité de l'ensemble et est agrémenté d'une musique digne des meilleurs troubadours. Bravo aux graphistes et aux musiciens ! Trois options vous sont alors proposées : création de l'équipe, reprise d'une partie préalablement sauvegardée et entrée dans le jeu. Après de nombreux appels à la disquette, apparaissent sur la droite de l'écran, un parchemin où vont s'inscrire les détails du déroulement de la partie ; sur la gauche, un plan-carte (vue de surplomb) et, en bas, la ligne des icônes avec son pointeur. Au départ du jeu, vous déplacez votre personnage sur le plan jusqu'à l'endroit de votre choix. Lorsque celui-ci se trouve à proximité d'un lieu à visiter, l'ordinateur effectue les chargements nécessaires et l'emplacement de la carte fait place à une vue « en trois dimensions » des lieux à explorer. L'aventure commence...



Un ensemble très séduisant

Fidèle au système de contrôle du jeu « par icônes » cher à Ubi Soft (cf. ZOMBI), Fer et Flamme est doté d'une ligne de vingt-cinq icônes permettant vingt-huit actions. L'ensemble du jeu est donc exempt de longues saisies fastidieuses, à partir du clavier. Pour les réfractaires au joystick, l'ensemble peut également être maîtrisé avec un minimum de touches du clavier. Cela donne un ensemble très facile à utiliser, très pratique dès que l'on a mémorisé la zone des icônes et les actions correspondantes. Pour exécuter une action, il suffit de faire correspondre le « pointeur » et l'icône correspondant à l'action désirée et de « cliquer ». Avec ce système, pas d'ambiguité : si l'action est impossible un bip sonore se fait entendre (mais vous n'avez pas passé un quart d'heure de saisie au clavier pour arriver à ce résultat).
Fer et Flamme est un jeu de rôle, certes, mais c'est avant tout un jeu graphique et visuel. Ainsi, les deux disquettes qui composent le jeu sont pleines de graphismes superbes, de lieux évocateurs et proches du réel. Un très gros travail a été fait au niveau du visuel : les perspectives donnent parfois l'impression d'être des digitalisations de lieux existants, les couleurs sont étonnamment présentes dans ce type de dessin aux détails très recherchés. Bref, pour ce qui est du graphisme, Fer et Flamme peut en remontrer à beaucoup. Couleurs, détails, réalisme tout a été mis en œuvre pour la plus grande joie des yeux...
Par contre, outre cette superbe musique de présentation dont nous vous avons déjà parlé, le reste du jeu semble être assez pauvre pour ce qui est des bruitages en cours de partie. De même, et puisque nous en sommes au chapitre des récriminations, un petit reproche peut être fait au sujet de l'affichage des commentaires (sur le parchemin) : en effet, ceux-ci ne sont pas toujours, du fait de césures irrégulières et d'accentuation parfois déficiente, des modèles de clarté. Quoiqu'il en soit, il s'agit là d'un reproche bien mineur comparé aux réelles qualités de l'ensemble du jeu.

Différentes phases de jeu

Nous avons vu que vous disposiez de plusieurs personnages : Conan (tiens, voilà du barbare !...), Gundrund, Merlin, Simbad et Ivanhoe. Ceux-ci peuvent intervenir à leur tour dans le déroulement du jeu, pour réussir une action qu'un autre ne peut effectuer, par exemple. Leurs caractéristiques propres sont également importantes pour ce qui est des phases de combat. D'avis personnel, ces phases de combats ne sont pas les plus intéressantes du jeu mais sont obligatoires pour déterminer l'aptitude, l'expérience de chacun des personnages. Ce ne sont pas des écrans d'arcade mais plutôt des grilles de jeu sur lesquelles sont disposés des protagonistes, la réflexion du joueur intervenant alors dans le placement de ces personnages en fonction de leurs compétences.
On a donc trois grandes phases de jeu : localisation et grands mouvements (sur la carte), combats et visite des lieux avec vue en trois dimensions. L'ensemble est très bien dosé et le résultat — c'est-à-dire plusieurs heures de jeu — est très convaincant.

Tout Fer, tout Flamme...

Fer et Flamme est donc, à tout point de vue, une superbe réalisation que vous brûlez déjà — nous en sommes persuadés — de posséder. Si l'aventure vous tente, partez sur ce gigantesque territoire, à travers montagnes, forêts, lacs et prairies, dans ce royaume maléfique de Thulynte, pour détruire le diabolique Khaal. Prenez garde aux très nombreux monstres et tentez de découvrir le « Palais Doré » qui vous donnera peut-être la clé des mystères...
Fer et Flamme fait partie de cette espèce de jeu qui font progresser les limites de l'informatique ludique et qui, outre le plaisir que ce jeu procure, se fait un excellent ambassadeur d'une production française de top-niveau. A se faire offrir absolument pour se faire un « EEENNNOOORRRMMMEEE » plaisir...

Frédéric Nardeau

PHALSBERG

Ere Informatique

Présenté dans un luxueux coffret, voici le premier jeu de rôle d'Ere Informatique. Une petite déception au niveau des graphismes, mais un jeu vraiment captivant.

La merveilleuse planète Kalvor avait de quoi susciter bien des convoitises. Ses deux continents, Primaterra et Kalimater, étaient de véritables havres de paix et de bonheur sous la bienveillance du roi Philoxal le bien-aimé.
Vers la fin du troisième millénaire du calendrier Kalvorien, l'infâme Blackstar à la tête de ses légions prétoriennes, captura Philoxal, et se désigna Grand Maître de Kalvor (G.M.K. pour les intimes).
Aidé de mercenaires, il réussit à s'emparer des attributs royaux, symboles du pouvoir de Philoxar, et à les disperser aux quatre coins du continent.
Ainsi, c'est à vous que revient la lourde charge de retrouver ces joyaux, qui sont : la couronne sacrée, le scarabée des cités antiques et le sceptre d'or



(comme Tintin), et bien sûr, ça va de soi, de retrouver Philoxal et le remettre sur son trône, afin que règnent à nouveau la paix et la tranquilité au sein du royaume de Kalvor.
Au début du jeu, vous vous retrouvez seul non loin de Phalsberg, une des villes de Primaterra, l'un des continents de Kalvor. Vous ne possédez rien. Non, rien de rien. Ni arme, ni nourriture, ni vêtements. Ah si, des vêtements, quand même.
La partie commence par la création d'un personnage, comme il est usuel dans les jeux de rôle. On définit ainsi les compétences du héros, qui sont l'énergie, la force, les réflexes et la dextérité, la protection, la charisme, l'expérience, l'intelligence, la beauté, les points de vies et l'argent. Tout ceci se fait au hasard, grâce à une habile simulation de lancer de dés, mieux qu'à Deauville ou à Monaco. Il est possible par la suite d'ajuster ces valeurs, en répartissant les points d'expérience obtenus au premier tour. Une option est prévue, qui permet de sauver les données du personnage ainsi créer, au cas où on voudrait s'en resservir plus tard (ce jeu ne se finit pas en une seule fois).
Arrive ensuite l'écran principal du jeu : il est composé d'une zone de graphisme, dans laquelle est représentée la carte de Kalvor, d'une zone de texte, dans laquelle s'effectuent tous les dialogues avec le jeu, d'une horloge, d'un tas de compteurs indiquant l'état physique du joueur, et d'un menu.
La carte est échangeable à volonté contre un dessin représentant le lieu où se trouve le héros. Dommage que les auteurs n'aient pas jugé bon d'apporter un peu plus de soin à la réalisation de ces dessins.

Jeu de rôle, pas jeu drôle

Heureusement que le côté aventure de Phalsberg se révèle être intéressant. Cela compense (et largement) cette petite déficience.
Quoiqu'il en soit, je fais exprès de ne pas vous en dire plus. C'est à vous de découvrir toutes les possibilités de cet excellent logiciel...

Gustave Anture

BALANCE OF POWER

Mindscape



Balance of Power est un logiciel de géopolitique. Le logiciel permet au joueur de s'installer dans le fauteuil du chef de la maison blanche (Casablanca en marocain). Les adeptes de la transparence eux pourront revêtir l'étoile rouge (Red Star dans le jargon du football). Bref que vous soyez l'un ou l'autre des deux grands votre but est d'élargir au maximum les champs d'influence de vos pays respectif.

Le jeu allie des simulations économiques, politiques et stratégiques. C'est une véritable (sans les problèmes de partis internes) simulation de l'exercice du pouvoir.
Le graphisme ne retiendra pas votre attention mais ce n'est pas grave du tout. L'écran affiche une carte du monde et les frontières de chaque pays. Une série de menus déroulants permet de gérer les différentes phases



du jeu.
Enfin, notons que le logiciel est en langue anglaise (l'agence Tass nous à promis une version russe pour le printemps).
L'action se déroule de 1986 à 1994. Un premier menu affiche la courbe des scores obtenus chaque année. Il permet également de passer au tour suivant, de revenir en arrière, ou de changer de camp lorsque l'on joue contre l'ordinateur (c'est parfois intéressant).
Un menu intitulé "USA" contient huit rubriques. Celles-ci sont : pressions ou relations diplomatiques, aide militaire ou économique, aide aux insurgés, interventions auprès de gouvernements ou de mouvements de résistance, entreprises de destabilisation et traités. En validant la rubrique "Relations diplomatiques", les divers pays du globe (de la carte) se parent de teintes grisées qu'une légende commente. Par exemple, l'U.R.S.S., en gris foncé, est dite hostile (étonnant !), la Chine entretient des rapports cordiaux avec les USA, ceux avec l'Argentine sont légèrement tendus, alors que les relations de l'Arabie Saoudite semblent très bonnes envers Ronny.
A la rubrique "Insurgés", on s'aperçoit que le gouvernement américain verse de l'argent à des dissidents iraniens (ah ! je croyais qu'ils vendaient des armes aux Ayatolats). Les journaux racontent vraiment n'importe quoi.
Toutes ces données peuvent être visualisées simultanément pour chaque pays. Un écran de ces données s'affiche alors à la place de la carte du monde. Le deuxième menu donne un aperçu de la situation mondiale : paix, terrorisme, guerilla, guerre civile, révolution, coup d'état, etc.
Un menu "sphère d'influence" permet de visualiser sur la carte de l'état les relations d'amitié avec les pays étrangers au fil des années. Ces amitiés changent en fonction de l'aide apporté aux gouvernements ou aux rebelles.
Un menu "Evénements" propose la lecture des journaux ou revues publiés dans chaque pays, ainsi que le bulletin de certaines actions entreprises par l'adversaire (bref "Evénements" pourrait s'appeler service de renseignement).
Le ou les joueurs n'interviennent dans l'évolution d'un pays qu'en donnant des subventions, en exerçant des pressions ou en envoyant des troupes et des armes. Les différents menus et diverses rubriques ne servent qu'à prendre en compte la situation économique, politique et militaire du globe avant d'entreprendre ces actions, puis à en vérifier les effets. A mi-chemin entre le Wargame et le jeu de Rôle, Balance of Power est l'un des logiciel de cette année 87 à ne pas oublier.

THE GUILD OF THIELVES

RAINBIRD

Les voleurs fédérés dans une puissante guilde possèdent un grand pouvoir et subtilisent tout ce qui peut avoir valeur marchande. Vous devrez en tant que voleur débutant faire vos preuves pour savoir si vous êtes digne d'appartenir à l'organisation. Le jeu reprend principalement la même présentation que *"The Pawn"*.

Pour réussir dans l'aventure, des notions raisonnables de la langue de Shakespeare sont nécessaires. Le logiciel est livré avec un fascicule du journal *"What burglar"*.

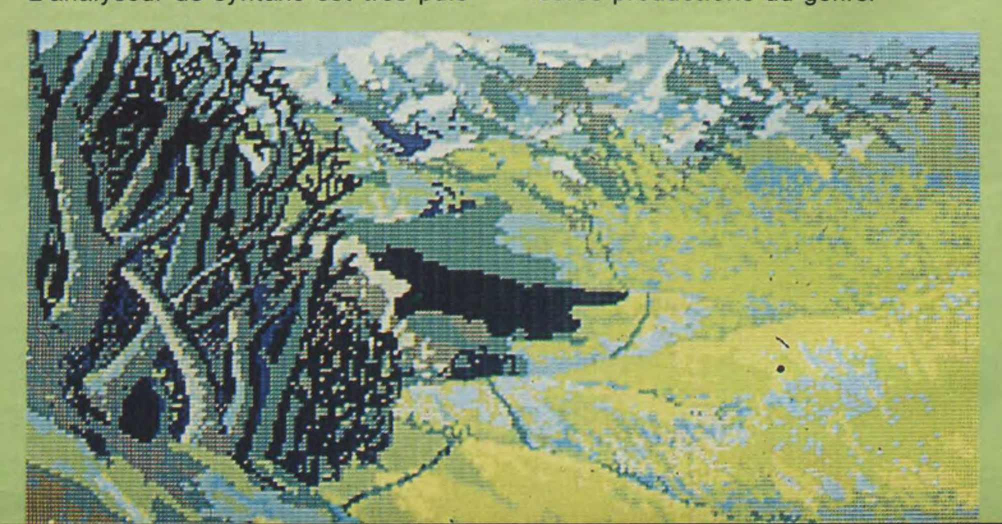
Des graphismes géants !

Après un très bel écran de présentation et chargement du lieu, on se retrouve confronté à une image de l'endroit de départ initial déplaçable suivant le principe d'un store que l'on peut monter ou descendre. La description texte de l'aventure est alors plus ou moins cachée par cette image. De plus, nous disposons de quatre petits parchemins se déroulant à volonté pour gérer les options utilisateur. Les facilités proposées sont : la sauvegarde de partie, deux tailles pour le texte, description texte normale, brève ou verbeuse, des traitements graphiques pour le monochrome. Si l'on constate de plus qu'une imprimante est utilisable simultanément, et que l'éditeur de commandes est un modèle du genre, on ne peut qu'applaudir au vu de la finition et de la facilité d'emploi du logiciel. Une excellente idée est la possibilité d'affecter des actions ou séquences d'actions sur les touches de fonction, grâce à la commande "Function".

Syntaxiquement vôtre

L'analyseur de syntaxe est très puissant, il n'est pas limité (comme c'est le cas généralement) à des phrases rudimentaires de type verbe + nom, on peu chaîner plusieurs commandes dans une phrase, utiliser des adjectifs comme dans une conversation courante. Le vocabulaire de base semble assez riche, car pour les actions courantes, il n'est pas rare que le programme comprenne quatre ou cinq termes équivalents. La discussion avec les personnages rencontrés est possible et même recommandée.

Les graphismes sont superbes et dans la lignée des précédentes productions de Magnetic Scrolls. L'histoire bénéficie d'une grande originalité tout en étant néanmoins abordable par les non-initiés aux jeux d'aventure.
Ce jeu d'aventure à l'ergonomie poussée et la réalisation irréprochable n'a pas à pâlir en comparaison des meilleures productions du genre.





BIVOUAC _ Infogrames

Suivant sa politique de parrainage de logiciel par des vedettes, Infogrames s'est associé avec Eric Escoffier (alpiniste de renom) pour la promotion de son logiciel "Bivouac" une simulation sportive de montagne. Les précédents ont été Renaud pour Marche à l'Ombre et Patrice Martin pour Les Dieux de la Mer. Eric est venu nous présenter logiciel en personne.

Bivouac est un logiciel de simulation sportive proposant des courses en montagne (alpinisme). Ces courses sont décomposées en trois parties : l'approche sur le glacier, une montée au piolet sur le versant enneigé enfin une partie escalade de rocher. Cette partie est d'ailleurs celle qui a le plus embaler Eric Escoffier. C'est il est vrai sa partie.
Le joueur doit s'aider de ses pieds et de ses mains alternativement en choisissant les meilleures prises possibles lui assurant une montée des plus efficaces. L'utilisation de mousquetons est envisageable lors de certaines courses.

Trois kilomètres à pied...

L'approche sur le glacier se fait à pied. Par-ci par-là des crevasses sont à sauter ou à enjamber. Des ponts de neige sont parfois jetés par dessus ces crevasses. Le piolet sert en ce cas à tester le pont de neige. La chute malencontreuse dans l'un des abîmes n'occasionne aucune lésion particulière. Seulement, le montagnard n'a comme unique solution que de se hisser ou d'escalader la paroi pour se retrouver à l'air libre.
La montée sur le versant de la montagne généralement sur surface enneigée ou glacée s'effectue à l'aide du piolet et des crampons. Les chaussures équipées de crampons, notre sportif frappe la paroi pour se fabriquer des marches (encoches) qui lui permettront de se maintenir le temps de planter son piolet un peu plus haut (trois prises seulement suffisent à se maintenir le long de la paroi).
Les courses au nombre de sept ont été dessinées de manière à proposer quasiment tous les cas de figure que l'on peut rencontrer en haute montagne. Une même course possèdera des caractéristiques différentes en fonction de l'heure de départ de l'ascension par exemple (avalanche, paroi, gelée, brouillard...).

Préparation obligatoire

Avant de partir l'alpiniste prépare son sac. Il doit impérativement choisir l'équipement nécessaire à son ascension aussi bien en matériel (crampons, mousquetons...), qu'en nourriture (biscuits, carrés de chocolat...) ou qu'en vêtement (lunettes de soleil par exemple). De très nombreux paramètres entrent en jeu pour la réussite d'une expédition.
Par manque de préparation ou par précipitation, les premières courses ont toutes les chances d'échouer (mort d'inanition ou de froid). Les graphismes et l'animation de Bivouac ont été très soignés tout comme le réalisme de la préparation (choix des ustensiles et autres outils devant prendre part à la course).
Le niveau de difficulté des courses est le plus souvent fonction du temps alloué par le logiciel. Alors que dans la réalité un alpiniste qui s'attaque à un sommet est obligé de redescendre, dans Bivouac seule la montée est programmée par le soft. Un Bivouac numéro 2 pourrait nous offrir une descente en para-pente ou en delta plane. Bivouac est un logiciel à découvrir au plus vite en vue des escalades hivernales que vous ne manquerez pas de faire durant vos vacances...

MASQUE
Ubi Soft

Pour moi, c'est clair : ou bien Masque est un excellent jeu d'aventure, ou bien je ne m'y connais pas...

L'histoire du jeu est présentée sous forme de bandes dessinées. Ce n'est certes pas très original (sans vouloir trop m'avancer, je crois pouvoir dire que Crafton & Xunk était le premier logiciel à utiliser ce charmant procédé),



mais toujours aussi sympathique. Surtout quand la réalisation de cette BD est confiée à quelqu'un qui s'y connaît en dessin, comme c'est le cas ici.

Ça se passe à Venise ; imaginez le tableau : une gondole avance sans bruit dans les rues vénitiennes. A son bord, une femme, tout de noir vêtue et le visage dissimulé par une capuche, se tient debout au centre de l'embarcation. Rénata, puisque tel est son nom, va rejoindre son mari, Enzo. Ce dernier craint de sortir à visage découvert, même pendant le Grand Carnaval, pourtant jour de trêve. Il n'a pas encore fini de se préparer. Toute excitée, Rénata part donc seule, dans les sombres rue de la ville encore endormie

suite page 109

L'INFORMATIQUE A L'ECOLE

LES PRECURSEURS

Cette série d'articles concernant l'éducatif avait débuté, il y a trois mois maintenant, par un reportage conséquent ayant pour fond les activités et surtout les objectifs de Cédic-Nathan. Vu l'intérêt porté à ce reportage ainsi qu'à la rubrique toute entière, nous avons décidé aujourd'hui de vous faire mieux connaître via ce dossier, d'autres sociétés en plein mouvement. D'ores et déjà une constatation s'impose : d'autres secteurs, certes moins "bruyants" que l'informatique ludique n'en sont pas moins de grands précurseurs.

CARRAZ EDITIONS : LES FRUITS DE LA PASSION

Une équipe de « bambins » managés par une jeune femme de 35 ans au dynamisme aussi déroutant que charmeur. Voici comment peut être présentée en quelques mots la gente de Carraz Editions.

Ils sont dix, dont les âges se situent entre 21 et 25 ans, à entourer Jacqueline Carraz qui en retour, les galvanise de son tempérament dévastateur. Programmeurs, graphistes, secrétaires, ils sont tous là pour y croire et en vouloir. Rien d'étonnant donc, à ce que le résultat de leur travail soit peaufiné, soigné jusqu'au dernier détail, puisqu'ils y mettent tous tant de passion. Leur grande force : la jeunesse de Carraz Editions qui n'a encore que six mois d'existence.

Un itinéraire incroyable

Tous les chemins mènent à Rome... mais pas forcément à l'édition de logiciels éducatifs. Pourtant, Jacqueline Carraz est la preuve par neuf de l'existence d'itinéraires compliqués, certes, mais efficaces. A croire que son premier métier, prof de français, la prédestinait à suivre le chemin des écoliers.

L'équipe Carraz au grand complet.



Cette femme passionnée ne recule devant rien pour parvenir à ses fins. Elle ira même jusqu'à tout plaquer : vie privée et professionnelle, pour pouvoir se consacrer à sa passion le cinéma. En 85, elle est forcée de prendre le large et d'abandonner son rêve et sa place d'assistante de direction aux studios Gaumont de Bordeaux. C'est alors que s'offre à elle l'opportunité de découvrir un monde qui lui est tout à fait inconnu : l'informatique. Cette chance, elle la saisit chez Infograme où elle participera activement à la création du département éducatif, allez savoir pourquoi !... Par déformation professionnelle ou plus sûrement par besoin de s'investir à fond dans tout ce qu'elle entreprend, elle s'initiera peu à peu à toutes les facettes de son nouveau métier.
Après deux ans au service des autres, elle décide de rompre les ponts en douceur pour voler de ses propres ailes sur les bases d'une expérience durement acquise. Infograme prend alors une toute autre importance à ses yeux, puisque non content de la laisser aller pour devenir à son compte une concurrente en puissance, on lui permet de conserver son équipe et de racheter la logithèque qui s'y rattache (produits qui seront aussitôt repris sous le label de Carraz Editions).

Plus d'un tour dans son sac

Créée depuis Avril 87, Carraz Editions ne s'offre pas de repos. D'ailleurs qui en voudrait ? Dans l'équipe tout le monde a conscience de la bagarre qui se livre et du pari que l'on ne peut se permettre de perdre si Carraz veut continuer d'exister. Alors, ils se battent à coups d'idées. Et des idées, ils en ont pour... les dix ans à venir.
Jusqu'à ce jour, Carraz Editions s'était presqu'exclusivement consacrée aux Thomsom et autres Atari. La raison en était simple et se résumait en un mot : marché. Il est un fait que l'une des deux machines au moins était typiquement synonyme d'éducatif, tandis que l'autre représentait et représente toujours des attraits certains, d'un point de vue purement esthétique des


Jacqueline Carraz. Main de fer en gant de velours.

produits. Chez Carraz on veut faire du beau et l'Atari était plus que tout autre approprié pour cela. Avec l'entrée du CPC et PC Amstrad dans le marché de l'éducatif en établissement scolaire, s'ouvre donc un nouveau créneau à exploiter. Carraz embraye aussitôt et enchaîne, en une suite logique, par l'opération « sac à dos ».

Le père noël est... un informaticien

Présenter un ensemble de logiciels éducatifs comme un cadeau de Noël acceptable revient à tater de la baguette magique en transformant une citrouille en carrosse. Pourtant, Carraz Editions y parvient en proposant son cadeau de fin d'année sous la forme d'un packaging pour le moins original, puisqu'il s'agit d'un sac à dos. Il y en a pour tout le monde, des jaunes, des bleus, des roses. Brodés d'oursons ou d'autres personnages sympathiques, ils ont en outre un contenu des plus intéressant - voir test - doté d'une facture impeccable.
A peine ce projet mis en place que déjà on pense à autre chose, d'une tout autre envergure, telle que l'exploitation du CD Rom (disque laser informatique) comme support pour des super logiciels éducatifs basés sur l'image. Nouvelle occasion pour Jacqueline Carraz de retourner à son ancienne passion (qu'elle a su si bien communiquer à ses disciples) en proposant un corollaire histoire et cinéma.

A court terme

Avant cela, PC et CPC auront encore une place de choix au nombre des réalisations de la société. Parmi les titres en préparation, figure « Le Temps d'une Histoire » sur PC qui établit les bases de la création d'un texte cohérent à partir d'une séquence d'images sélectionnées aléatoirement par l'ordinateur. Ce produit sera livré avec un jeu du type « jeu de l'oie », permettant l'adaptation orale du thème traité.
Nous ne manquons pas de vous faire profiter dans les mois à venir de nos appréciations sur l'ensemble de la gamme.

Georges Brize


Le sac à dos : une bonne idée pour noël.

HATIER : DES LIVRES ET DES SOFTS

Entre logiciel d'auteur et soft d'écrivain, la différence n'est pas grande, si ce n'est cette complémentarité entre le livre et l'informatique comme outil de travail. Rien d'étonnant donc à ce qu'Hatier Logiciels tire partie au maximum des avantages en ce domaine que lui confèrent ses relations plus qu'étroites avec la maison mère : Hatier livres.

La Sermap, véritable appellation de la filliale de Hatier (Hatier Logiciels n'est qu'un label au nom plus évocateur), avait pour but, à sa création, de s'investir dans des domaines nouveaux. L'informatique et plus particulièrement le marché de l'éductif, florissant à la fin des années 70, avait toutes les qualités requises pour être digne d'intérêt aux yeux des responsables de ce département de recherche.
Depuis 1979, année de sortie du premier éducatif Hatier, les mœurs et les besoins ont évolué, mais la ligne de conduite



Un créatif au travail.

adoptée dès le début, et qui consiste à puiser le maximum de connaissances et de richesses dans le réservoir bibliographique Hatier, n'a quant à elle pas changé. Cette stratégie, il est vrai, a fait ses preuves. Avec la devise "apprendre à apprendre" que s'est fixée Hatier Logiciels, l'ordinateur est relégué en lieu et place d'un outil, le livre étant le maillon principal de la chaîne.

L'avantage certain de cet état de fait, est la possibilité pour l'enfant d'aller plus loin dans la compréhension souvent superficielle du livre de classe, tout en se faisant plaisir.

Aujourd'hui, après huit ans de pratique et de bilans fréquents, on sait chez Hatier que cette technique est digne de confiance.

Travail d'équipe

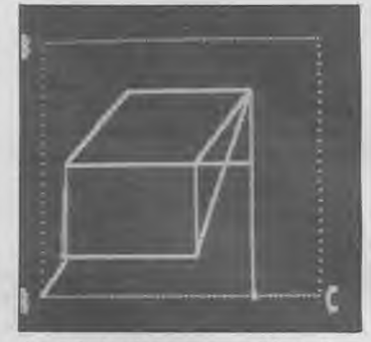
Chez Hatier, une collaboration étroite entre l'équipe de programmeurs et l'auteur est impérative. Ce dernier soumet ses vues, et apporte ses connaissances et s'octroie même un droit de véto si le résultat ne correspond plus au projet initial. Parmi les auteurs de renommée figurant au menu des prochains mois, se trouve Marco Meirovitz, l'inventeur du Master Mind. Ce génial "bidouilleur" de nos méninges propose, pour début 88, deux livres pour exercer nos capacités cérébrales : "Défi à l'intelligence" et "La Gym de l'Esprit" (ce second titre n'est pas encore définitif, mais devrait approcher de la réalité). Fidèle à sa politique, Hatier Logiciels suit le mouvement en réalisant conjointement les deux programmes qui s'y rattachent. Le tout sera commercialisé en un package unique.

Du côté purement éducatif, l'un des grands titres à venir se nomme Kit Bac. Décliné en quatre matières : maths C et E, maths D, physique, chimie et économie, les Kit Bac seront disponibles sur PC prochainement.

Egalement sur PC, le calculateur graphique verra bientôt le jour. Plus qu'un éducatif, ce produit basé sur le principe du tableur est un outil de calcul multi-optionnel, comprenant de multiples fonctions : trigonométriques, lagorithmiques, etc... Doté d'un module d'autoformation, le calculateur graphique se veut simple et efficace.

Les grandes idées

Malgré le petit nombre de personnes qui constituent Hatier Logiciels, quatorze en tout, la société n'en a pas moins de grandes idées pour l'avenir à plus ou moins long terme. Aussi, la petite équipe de trois programmeurs se penche-t-elle activement sur le problème de l'intelligence artificielle qui se révèle être le meilleur outil pour "apprendre à apprendre". L'autre domaine de préoccupation pour Pascal Bouton, responsable de l'atelier de programmation, est le CD Rom. En association avec ACT Informatique, Hatier Logiciels travaille sur un projet d'apprentissage du français et les langues étrangères sur ce support, depuis maintenant sept à huit mois.



Le "Calculateur graphique", l'enfance de l'art du tableur.

Show Room

Rien ne vaut une bonne "vieille" démonstration pour maîtriser en peu de temps un logiciel, quel qu'il soit. Pour un enseignant qui ne tient pas forcément à passer son week-end dans l'apprentissage forcé d'un programme éducatif, pour l'enfant qui désire vraiment acquérir vite et bien les connaissances qui lui manquent, et enfin pour les parents qui veulent pouvoir superviser efficacement le travail de leur rejeton, Hatier Logiciels crée le Show Room. Cette salle de démonstration et de formation est ouverte à tous les âges et propose une approche rapide des produits de la marque. Son adresse : 9, rue Coëtligon, 75006 Paris.

Voilà en ce qui concerne la société. Pour ce qui est des logiciels, nous aurons l'occasion d'en reparler fréquemment dans les prochains mois.



La collection des best-sellers.

SAC A DOS
Carraz Editions - CPC

A la veille des festivités tant attendues par les petits...et les plus grands, Carraz Editions met la dernière main à son opération promotionnelle de grande envergure : sac à dos. D'un nom on ne peut plus clair, cette opération consiste à lier l'utile à l'agréable en présentant cinq programmes éducatifs à l'intérieur d'un sac à dos destiné aux tout petits. Si le package original a de quoi attirer, d'un point de vue purement esthétique, le contenu ne doit pas laisser indifférent.

Cinq programmes à l'affiche, tous d'une qualité irréprochable. Basés davantage sur le jeu que sur le didacticiel pur et dur, les cinq réalisations de V. Peschardt devraient à coup sûr faire le bonheur des enfants de six, sept ans.

Laby

Quoi de plus simple qu'un labyrinthe ? Le procédé serait en effet très banal, s'il ne faisait appel ici à une bonne dose de logique et de vivacité d'esprit. Très progressif, Laby propose de faire traverser le labyrinthe par un petit personnage, soit pour trouver un objet, soit pour associer deux éléments. Exemple : trouve ta nourriture ou encore rentre chez toi (chien dans niche, oiseau dans cage).



La richesse des graphismes et l'aide des bruitages rendent le «jeu» des plus agréables.

Associe

Si je vous dis : marteau, pince à linge, clou, etc...lesquels allez-vous associer ? Vous avez trouvé, alors vous comprenez le principe du jeu. Huit petits dessins représentant des objets divers plus un neuvième qui vient s'afficher à l'intérieur d'une fenêtre au-dessus. Simple, mais efficace, d'autant que l'enjeu est la « survie » d'un petit personnage placé en équilibre précaire sur une planche qui rétrécit à chaque réponse fausse. Amusement garanti.



ABC des petits

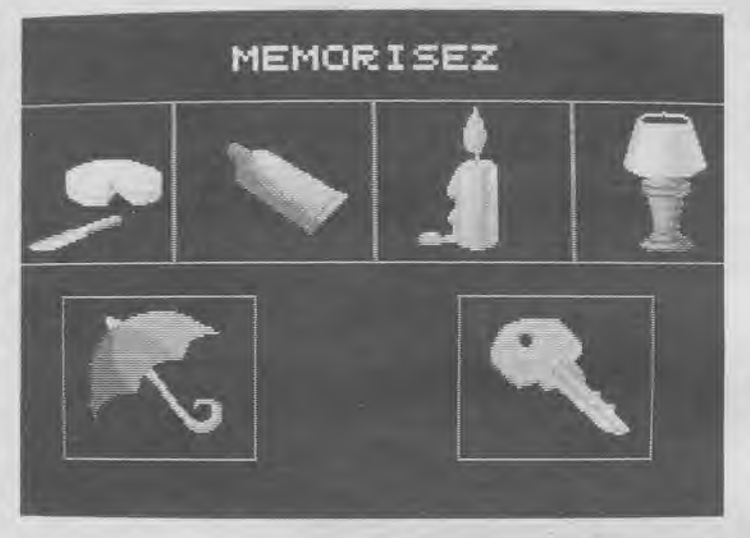
Pour un enfant, retranscrire un



mot sous formes de lettres n'est pas une évidence. Un petit exercice intéressant consiste à confronter l'enfant au mot écrit et à l'image correspondante. L'ABC des petits est sans conteste la manière la plus douce de se familiariser avec l'écriture.

Mémo

La mémoire visuelle, tout comme toute autre forme de mémoire, se travaille. Ce petit exercice, également valable pour les adultes, étant doté de plusieurs niveaux de difficulté, n'a rien de facile ni de rébarbatif. Les six images qui apparaissent pendant une durée déterminée s'effacent. Si vous êtes parvenu à les mémoriser durant ce laps de temps, vous devrez les replacer une à une dans leur case d'origine.



L'intrus

Allant à l'inverse de Associe (voir plus haut), l'intrus propose cette fois-ci d'éliminer l'objet qui n'appartient pas à la famille majoritaire. Simple en apparence, le jeu doit cependant être joué en un temps défini, ce qui force l'enfant dans sa concentration. L'ultime récompense après avoir franchi avec succès toutes les étapes : permettre au petit personnage se trouvant dans la partie supérieure de l'écran d'aller chercher la coupe de la victoire.

S'instruire en s'amusant

Il est souvent difficile de faire la part des choses entre éducatif et ludique. Difficile, mais pas impossible, les cinq programmes du sac à dos en sont la preuve.

L'ÉCRIVAIN

Hatier/ACT Informatique - CPC-PC



L'informatique, comme chacun sait, en est encore à ses premiers balbutiements. Si nombre d'entre nous l'avons reçue comme une contrainte, nos enfants eux, l'accueilleront au même titre qu'un autre acquis culturel. Il faut donc les y préparer activement, ou tout au moins les amener progressivement à savoir utiliser les multiples possibilités dont l'informatique regorge "in potentio".

Avec l'Ecrivain, qui corrobore parfaitement le mot d'ordre de Hatier : "apprendre à apprendre", l'enfant, quelque soit son âge, pourra se familiariser simplement avec l'outil majeur qu'offre l'ordinateur : le traitement de textes.
Fonctionnant selon le principe en vogue des icônes, l'Ecrivain, tout en étant simple à utiliser (il suffit en effet de savoir taper sur un clavier), offre des performances étonnantes. La quasi-totalité des fonctions habituelles des traitement de textes dit professionnels s'y retrouvent : insertion, copie, collage, centrage, recherche, etc. Le programme comporte en outre un certain nombre d'utilitaires divers, tels que : les dictionnaires, pratiques pour la recherche de mots ou de synonymes (ceux-ci peuvent être aisément modifiés ou créés de toutes pièces par l'utilisateur grâce à l'éditeur de dictionnaire), l'éditeur de plans, qui permet de planifier un texte avant d'en débuter la rédaction et enfin l'éditeur de caractères offrant la possibilité de définir sa ou ses propres polices.

Les menus

A chaque appel d'une fonction (icônes au bas de l'écran de travail) un menu déroulant apparaît, proposant un sous-groupe de fonctions faciles à interpréter. Il suffit pour l'utilisateur de déplacer à l'aide des flèches la barre en vidéo inverse jusqu'à ce quelle soit positionnée sur l'option désirée. Les "Macintoshistes" en herbe, et

suite page 101

"LA GUERRE DES ÉTOILES"

"Il y a très longtemps... dans une galaxie lointaine."

Enfin ! Sur vos micros
le meilleur jeu de café
et l'un des meilleurs films
de notre époque.

fnac

Distribués dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.





**Le jeu
le plus populaire
du monde !**

• TRIVIAL PURSUIT Genus
Amstrad Cass. 199 F Disc 259 F
CBM Cass. 199 F Disc 259 F
PC et Compatibles 299 F
PCW 279 F

• TRIVIAL PURSUIT 6000 questions
Amstrad Disc 299 F

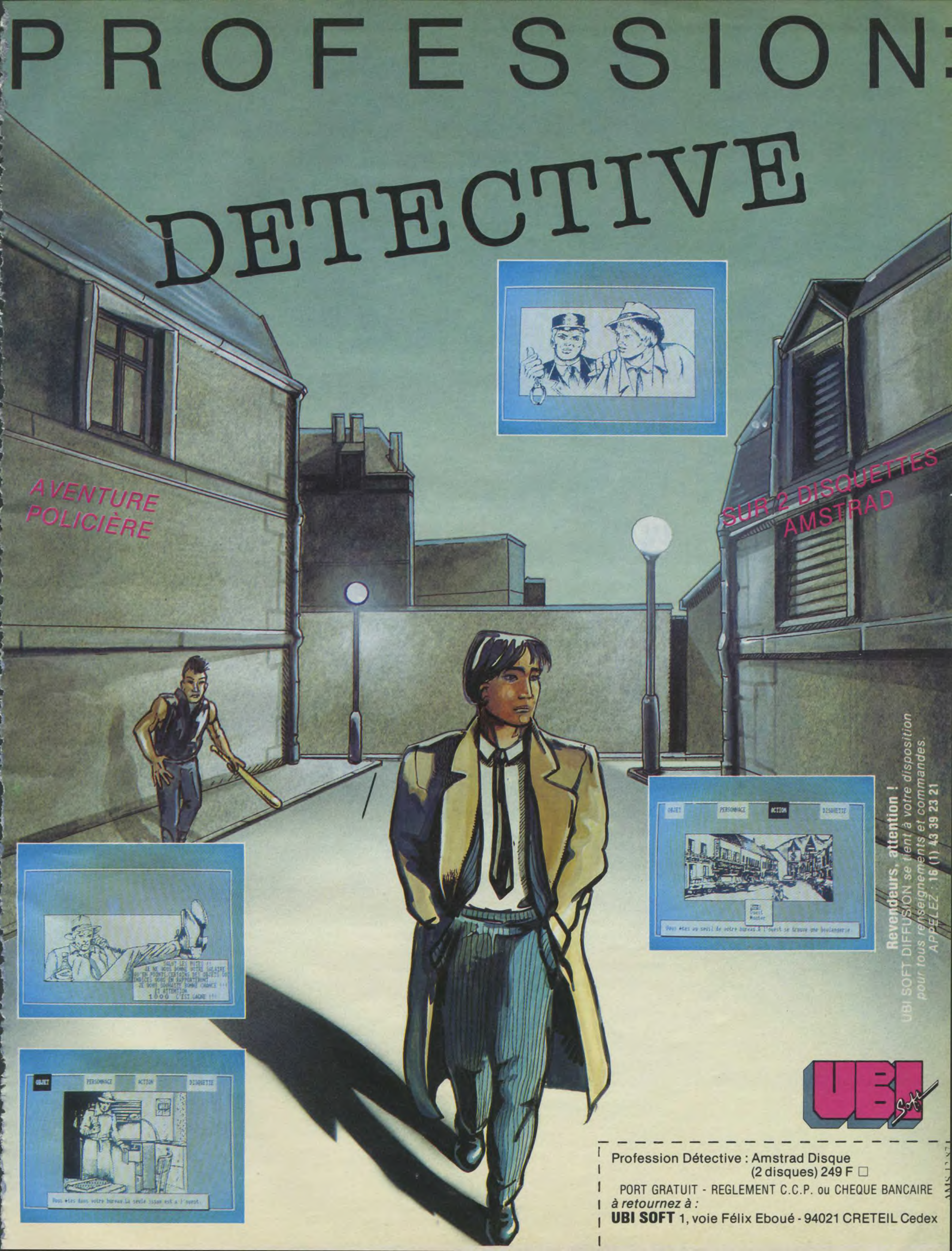
• TRIVIAL PURSUIT Junior
Amstrad Cass. 199 F Disc 259 F
CBM Cass. 199 F Disc 259 F

• 3000 Questions supplémentaires
Genus Amstrad Cassette
CBM Cassette 119 F
Junior Amstrad Cassette
CBM Cassette 119 F

• TRIVIAL PURSUIT Thomson
Cassette 199 F Disc 259 F

• LA GUERRE DES ETOILES
Amstrad Cass. 109 F Disc 159 F
CBM Cass. 109 F Disc 139 F
Atari ST 209 F

REVENDEURS, ATTENTION !
UBI SOFT DIFFUSION
se tient à votre disposition, pour tous renseignements et commandes - **APPELEZ**
UBI SOFT : 16 (1) 43 39 23 21


PROFESSION:
DETECTIVE
AVENTURE POLICIÈRE
SUR 2 DISQUETTES AMSTRAD
OBJET
PERSONNAGE
ACTION
DISQUETTE
Vous êtes au seuil de votre bureau à l'ouest se trouve une boulangerie.
OBJET
PERSONNAGE
ACTION
DISQUETTE
Vous êtes dans votre bureau La seule issue est à l'ouest.
Revendeurs, attention !
UBI SOFT DIFFUSION se tient à votre disposition
pour tous renseignements et commandes.
APPELEZ : 16 (1) 43 39 23 21
UBI Soft
Profession Détective : Amstrad Disque
(2 disques) 249 F □
PORT GRATUIT - REGLEMENT C.C.P. ou CHEQUE BANCAIRE
à retournez à :
UBI SOFT 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL Cedex


HATIER
LOGICIELS

suite de la page 97

ceux ayant déjà eu l'occasion de voir cette machine à l'œuvre retrouverons à l'intérieur de l'Ecrivain, quelques particularités communes, telles que la corbeille servant à éliminer les fichiers inutiles.

Vue d'ensemble

Dans le cadre d'un apprentissage des rudiments du traitement de textes aux enfants de 10 à 14 ans, l'Ecrivain s'avère être la bonne formule. Simple, bien documenté et surtout agréablement présenté, il peut être perçu plus comme un jeu destiné à plagier le travail des "grands" que comme un exercice au sens large du terme. Cependant, l'âge de la cible (commercialement parlant) n'étant à aucun moment cité explicitement ni dans le manuel, ni dans le logiciel, on peut décemment se demander s'il ne s'adresse qu'aux enfants. Auquel cas, quelques remarques s'imposent. D'une part la relative lenteur. Il est un fait que le CPC n'a qu'une mémoire assez limitée et qu'il était donc difficile d'y entrer la totalité du programme et des utilitaires. Néanmoins, il eut été judicieux de sacrifier un peu la présentation, très soignée soit dit en passant, au profit de la vélocité. Le dictionnaire, par exemple demande un temps de chargement considérable si l'on tient compte de la durée d'utilisation très courte qui en est faite. Une mise au point aurait été souhaitable.
Il n'en demeure pas moins que le logiciel en lui-même est plein de qualités et qu'il mérite que l'on s'y intéresse.

CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES

Pilat Informatique - PC

Apprendre en jouant, c'est ce que propose PILAT INFORMATIQUE EDUCATIVE avec ces différents jeux à des élèves étant, au moins, en classe de cinquième. Ces programmes sont livrés sur deux disquettes. Ils sont écrits en Turbo Pascal avec Graphic Toolbox et tournent sur PC ou compatibles avec cartes graphiques CGA, EGA, HERCULES ou OLIVETTI. Il n'est pas nécessaire de posséder TURBO-PASCAL pour utiliser ces programmes, puisque ces derniers sont compilés.
Le manuel est très succincts, et l'utilisateur devra apprendre par lui-même l'utilisation de chaque jeu.

Le pavage

Le seul aspect mathématique de ce programme (qui d'ailleurs ressemble plus à un mini-utilitaire graphique qu'à un jeu), est l'aspect géométrique.
Chaque trait dessiné est reproduit par deux rotations de + 120 et − 120 degrés. On peut alors obtenir diverses formes et en couvrir un plan grâce à une série de translations.

Problèmes sur l'échiquier

Pour utiliser ce programme, il suffit de connaître un peu le jeu d'échecs, ou, plus exactement, les déplacements de la reine, de la tour et du cavalier. De toute façon, le programme possède des règles du jeu qu'il suffit de consulter pour savoir exactement ce qu'il faut faire et les conditions à remplir pour gagner.

En fait, trois jeux sont proposés ici :

— LES TOURS : il faut disposer huit tours sur un échiquier. Facile me direz-vous ! Une restriction, une fois cette disposition effectuée, il faut qu'aucune tour ne puisse en prendre une autre. Cela réduit donc nettement le nombre de combinaisons possibles, mais cela reste effectivement très simple.

— LES REINES : il s'agit des mêmes règles que pour les tours, mais le problème est nettement plus difficile à résoudre.

— LE CAVALIER : le problème le plus difficile à résoudre : le cavalier doit parcourir toutes les cases de l'échiquier sans passer deux fois sur la même case.

Les réseaux

Encore un problème pour entraîner le raisonnement logique, il faut remplir différentes cases reliées entre elles d'une certaine façon, de telle manière que deux cases reliées ne peuvent avoir la même trame de remplissage. Le tout en utilisant un minimum de trames différentes.
Ces réseaux peuvent être définis de manière aléatoire avec plusieurs niveaux de difficultés.

Les jeux de cartes

Avec différentes cartes représentant des déplacements géométriques, il s'agit de se déplacer sur un parcours géométrique pour résoudre le problème posé par le programme : aboutir au centre d'une grille, au centre d'un réseau en arc de cercles, ou positionner un cube au centre d'un autre plus volumineux.

Conclusion

Ces jeux prévus pour des enfants d'environ douze ans, entraîneront ces derniers à raisonner logiquement, géométriquement et donc en utilisant des bases mathématiques tout en s'amusant. Même les adultes pourront participer et pourquoi pas, essayer de faire mieux que leurs enfants ce qui ne sera peut-être pas si simple.

Eric Mistelet

MOTS EN FÊTE

Cedic Nathan – CPC

Plus qu'un éducatif, "Mots en fête" est un ensemble de trois jeux qui de longue date ont fait la preuve de leurs qualités à faciliter l'apprentissage de l'orthographe et à enrichir le vocabulaire tout en s'amusant.
« Le mot le plus long », divisé en deux modes distincts : consultation et jeu, permet, comme son nom l'indique de découvrir à partir d'un groupe de neuf lettres, les mots de neuf, huit, sept et six lettres correspondant. Dans le mode consultation, l'ordinateur vous propose ses trouvailles sans attendre, affichant à votre intention les anagrammes éventuels, et allez savoir, peut-être des mots qui vous sont inconnus. Si dans le mode précédent, le tirage des lettres est laissé à votre appréciation, il n'en est plus de même pour le jeu, où l'on retrouve à peu de chose près le même déroulement que lors du jeu télévisé. Ici les lettres sont tirées aléatoirement (seul le choix des voyelles ou consonnes vous est laissé). Deux critères entrent en compte dans le nombre de points qui vous sont attribués : temps de réponse et longueur du mot. Dans tous les cas de figures, l'ordinateur vous indique la liste de tous les mots réalisables à partir des lettres sélectionnées. Le programme comporte un dictionnaire de

cinquante-cinq mille mots.
Le second jeu : Anagramme, propose un ensemble de six à dix lettres apparemment incohérent dont il faut donner toutes les anagrammes possibles (chaque combinaison donne lieu à plusieurs anagrammes). Quatorze mille mots sont ainsi proposés dans deux niveaux : élémentaire et expert, le premier concernant les enfants de 12 ans (classe de 6e) tandis que le deuxième s'applique aux plus de 20 ans.
Avec le pendu, troisième et dernier jeu de la saga des mots en fête, nous retrouvons toute la saveur de nos bancs d'école. Tout y est : le professeur sympathique incarné par l'ordinateur, le petit personnage qui risque sa vie à chaque lettre proposée, bref, de quoi régaler les jeunes de 12 à 77 ans... Le dictionnaire du pendu est constitué de vingt-cinq mille mots.
« Les mots en fête » se compose de quatre disquettes. Les programmes, simples à mettre en œuvre et le manuel réduit mais suffisamment clair, mettent l'ensemble à la portée de tous.

MATHS SECOND-CYCLE 2

Micro-C - CPC

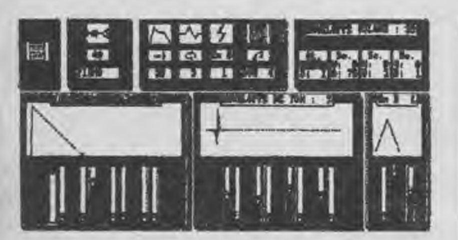
Prévu pour un niveau de 1re et terminale C, D ou E, ce logiciel est surtout axé sur les tracés de courbes représentatives de fonctions mathématiques.

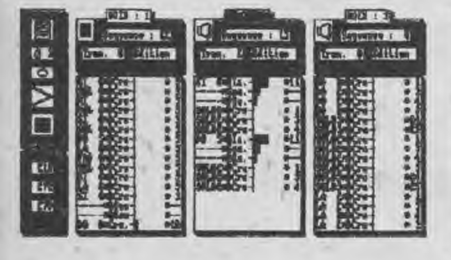
Le logiciel a pour support une disquette 3 pouces bien connue des utilisateurs des CPC. Il n'y a pas de manuel fourni avec la disquette, le programme contenant une documentation. Cela aurait tout de même été utile pour ne pas être trop perdu avec les paramètres lors de l'utilisation du programme.
Mise à part la documentation, huit options sont proposées : Ecriture d'une fraction, image par application affine, courbes avec options, courbes superposées, courbes définies par morceaux, famille de courbes, courbes planes (cinématiques) et courbes définies par une intégrale. L'utilisation de toutes ces options demande le niveau de mathématiques prévu (classe de première minimum), mise à part celle concernant l'écriture d'une fraction qui fait un peu figure d'amusement comparée au tracé de courbes définies par intégrale.
Tout est paramétrable, repère, échelle, couleur du tracé, bornes de la variable.
Lors d'un tracé, le programme calculera d'abord tous les points d'une courbe avant d'afficher celle-ci. Ce temps de calcul est assez long, mais l'affichage est plus rapide que s'il était fait au fur et à mesure des calculs des coordonnées des points.
La définition des fonctions se fait littéralement, c'est-à-dire que si, par exemple, vous désirez faire tracer la courbe relative à f(x) = sin(x)/x, vous devez simplement tapez sin(x)/x. Aucun problème donc de ce côté-là, l'interface utilisateur est très soignée.

Conclusion

Ce logiciel devrait aider tous les étudiants pour qui les tracés de courbes posent des problèmes, ou encore tous ceux (et ils sont nombreux) qui désirent faire plus rapidement leurs études de fonctions.

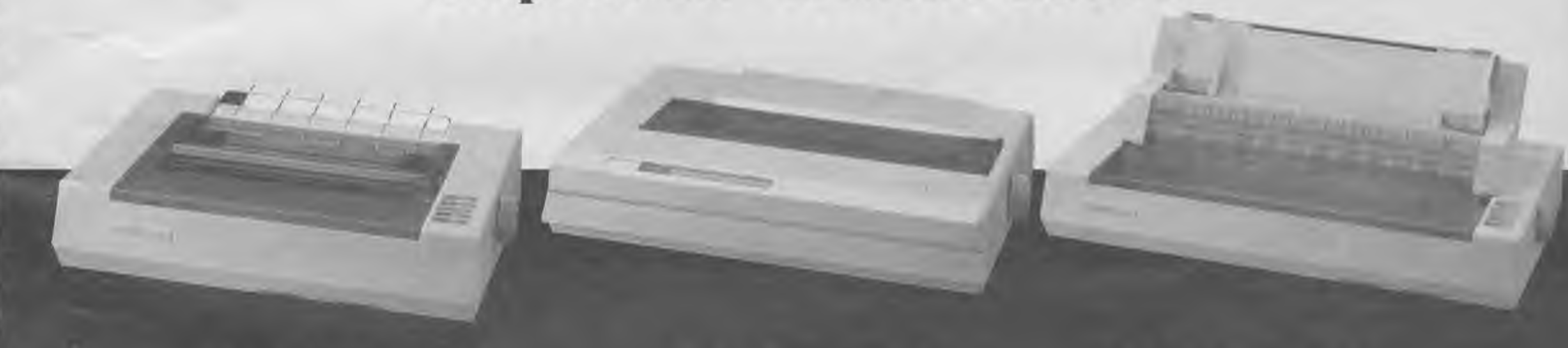
Eric Mistelet





Ne restez pas sur une mauvaise impression !

Offrez-vous NAKAJIMA : l'impression professionnelle au prix du "Grand-Public".



NAKAJIMA AR-50 | **NAKAJIMA AR-30/40** | **NAKAJIMA AR-55**

NAKAJIMA : Une gamme d'imprimantes économiques et multifonctions de 160 à 200 cps, tracteur inclus, disposant d'un nombre important d'options, compatibles : EPSON, IBM Graph*, et bénéficiant d'une garantie supplémentaire de la tête d'impression d'un an pièces et main-d'œuvre.
M3C élargit sa gamme avec, NAKAJIMA ALL, spécialiste des imprimantes matricielles 9 aiguilles.
M3C c'est plus de 400 points de ventes sélectionnés sur toute la France.

*EPSON est une marque déposee d'EPSON.
IBM est une marque déposée d'International Business Machines Corporation.

• Une équipe d'ingénieurs commerciaux et de techniciens d'une rare efficacité.
• Des unités de stockage décentralisées, garantes des meilleurs délais.
• Des implantations logistiques et techniques proches de chez vous. (Hot-Line Support).



L'informatique du succès.

M3C Paris (1) 47.98.59.88 / Lyon 78.58.72.52 / Nancy (1) 47.98.59.88 / Nantes (1) 47.98.59.88 / Toulouse (1) 47.98.59.88

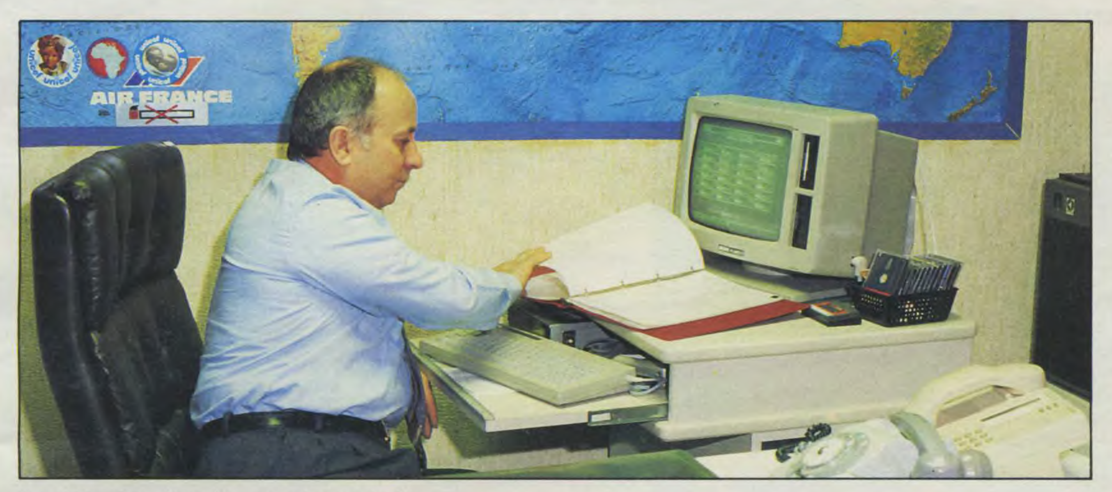
PCW,



Ce matin là, j'étais plutôt morose. Je venais d'apprendre la mort d'un ami : le maître incontesté du dépistage d'adultère, Fredy Nardot, décédé des suites d'une chute idiote du haut d'un platane, en plein exercice de ses fonctions. Ça a beau être les risques du métier, on en ressent pas moins un choc. Bref, je me retrouvais seul dans mon bureau, à ressasser les multiples péripéties dont nous avions fait les frais côte à côte. Seul, pas tout à fait. Ma secrétaire, dévouée s'il en est, était là, me soutenant dans ma douleur des yeux verts bouteilles. En me penchant sur son cas, j'en oubliais partiellement Fredy pour me lancer dans une étude approfondie de son anatomie : peau laiteuse satinée à souhait, galbe parfait - sans parler de ses qualités de travailleuse infatiguable - une véritable perle quoi. Je savourais donc la joie d'avoir à mon service Prue Charly Wallace 8256ème du nom, lorsque le téléphone sonna. J'étais de nouveau prêt à me lancer dans une nouvelle aventure.



DETECTIVE DE CHOC...



Le détective Mueller en pleine action

Que je vous rassure tout de suite, nous n'avons pas d'interview exclusive de Mike Hamer. Nous avons mieux, un détective français, et mieux encore, le fondateur de l'une des plus prestigieuses agences de notre pays. L'agence d'investigation JB Kinson ne regroupe pas loin de 160 personnes sur l'ensemble du territoire et forme un syndicat de détectives associés de 300 à 350 éléments à l'échelle européenne.Ces chiffres ne sont là que pour vous remettre les idées en place et renvoyer dans ses pénates l'image du chevalier solitaire du style que l'on nous décrit si souvent.



Le secret de la réussite : la relation constante entre les agents

Démystification

Non ! Monsieur Mueller ne correspond pas le moins du monde à l'idée que le commun des mortels (dont je ne fais désormais plus partie...) peut s'en faire. En lieu et place où l'on s'attend à rencontrer un homme bourru et froid, (un détective quoi !), se trouve un personnage discret (secret professionnel oblige), mais également affable et souriant. Moi qui m'attendait à faire la connaissance de Manix, c'est raté... Il me reçoit dans un petit bureau sans stores, sans fumée de cigarette. Il n'a ni chapeau, ni bouteille de J & B sur son bureau, c'est tout dire. Bref, Monsieur Mueller est bien un homme comme les autres, même si sa profession l'entoure d'un mystère quasi légendaire.



Un dernier coup d'oeil au PCW avant de partir en chasse accompagné du fidèle "toutou"...

Secrétaire... espèce en voie de disparition

Au fond de la pièce, sur un meuble adapté à sa qualité, trône la super secrétaire du super détective : le PCW. Tous ses prédécesseurs se sont cassés les dents (je ne citerai pas de marque, de peur de froisser des susceptibilités) ; Lents, trop compliqués, les premiers ordinateurs au service de l'agence Kinson, ne correspondaient en rien aux critères demandés pour la mission qui devait leur être confiée : supplanter peu à peu les secrétaires forcément «pulpeuses» des 160 détectives rattachés à l'agence. Et hop ! encore un bout de légende qui s'envole. Plus de Stetson (chapeau très prisé par les Texans), plus d'alcool, et pour finir, plus de «gratte-papier» au grand coeur. Décidément, tout fout le camp.

Tous pour un et un PCW pour tous

Non seulement retenu comme excellente machine, le PCW sera sous peu le ciment du syndicat, tout au moins à l'échelle nationale. Grâce à lui et par l'intermédiaire de modems, chaque agent sera en rapport immédiat avec la maison mère. Plus de copie de rapport fastidieuse, mais un exemplaire type rempli par les bons soins de la machine. Pour cela, il faut bien évidemment un programme, et puisque l'on ne recule devant rien chez Kinson, il s'agit d'une réalisation maison. On ne sait jamais avec les espions... Bref, l'aboutissement du projet est fixé pour février prochain et devrait voir l'installation de pas moins de 150 PCW disséminés dans tous les départements français.

My name is PCW 007

Une chose est sûre. Si il était difficile jusqu'à présent de reconnaître un bon d'un mauvais détective, il y aura désormais un point de repère immanquable. Un bon conseil. Si d'aventure le besoin se faisait pour vous sentir de faire appel à l'un de ces agents très spéciaux, demandez-lui donc le nom de sa secrétaire...

Georges Brize

NB : toutes ressemblances avec des personnes se croyant exister sont purement volontaires.



Image de la version Amstrad

Image de la version CBM 64/128



Image de la version Atari ST

Image de la version Spectrum





L'expérience ultime dans le domaine de la simulation des sports automobile, le défi absolu pour vos nerfs et vos réflexes. Vous sentez le vent dans vos cheveux et l'attraction de la force G tandis que vous foncez à toute allure sur les routes, une fille à vos côtés et la campagne à perte de vue. Amateur de sensations fortes, vous serez comblé en pilotant ce bolide haute formance dans cette épreuve contre la montre excitante au cours de laquelle vos nerfs et votre coordination seront mis à rude épreuve. Out Run, la version "machine à sous" a fait sensation dans les salles de jeux. Out Run, la version de simulation sur ordinateur vous entraîne dans la même aventure époustouflante bourrée d'action.
CBM 64/128
CASSETTE DISQUETTE
SPECTRUM
CASSETTE
AMSTRAD
CASSETTE DISQUETTE
ATARI ST
DISQUETTE
COMPREND LA "BANDE ORIGINALE" DE LA VERSION "MACHINE A SOUS"
La machine sera disponible comme ordinateur domestique à partir du 10 Décembre.
*La version Atari ST sera disponible fin décembre.
START
Out Run
SEGA
U.S. Gold (France), S.A.R.L. B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: (16) 93 42 71 44
U.S. GOLD All American Software



suite de la page 91

qu'éclaire à peine les premiers rayons d'un soleil matinal se réverbérant déjà dans les crottes de chien sur les trottoirs (ici, respirez). Quand soudain, crac ! Le grand couteau de cuisine en inox (14,50 F chez Monoprix) pénètre dans la chair de la jeune femme, comme une disquette dans un drive. Rénata s'éteint, victime d'un allumé.

Vengeance !

Qui ? Qui a été assez cruel pour assassiner ainsi une jeune fille sans défense ? Le sang d'Enzo bout, cet acte impardonnable mérite vengeance. D'autant plus que le pauvre veuf se trouve maintenant être la prochaine cible des tueurs mystérieux. Pourquoi ? Pour qui ? Nul ne le sait. Mais une chose est sûre : Enzo doit à la fois retrouver et échapper aux agresseurs. Une grande enquête commence dans les rues de Venise, au cours de laquelle tous les indices auront leur importance, tous les personnages rencontrés devront être interrogés, et toutes les pauses-pipi seront des pertes de temps.
Pour réussir à vous venger, il n'y a qu'une seule technique à suivre : vous promener dans les rues de la ville, à la recherche de personnages susceptibles de vous renseigner. Pour obtenir ces renseignements, il vous est possible de discuter gentiment, de menacer, de soudoyer, de fouiller, de tuer, et même, à condition de posséder le sérum de vérité, de les forcer à parler. Ach !, Fous afez les moyens de les faire parler ! De fil en aiguille, comme disait une couturière de mes amies, vous arriverez ainsi à retrouver les méchants.
Les déplacements s'effectuent de la manière la plus simple qui soit, par le joystick pour les plus riches, ou les touches flêchées pour les plus radins. A l'écran, le lieu où vous vous trouvez est représenté par un superbe dessin dans une (trop) petite fenêtre, en dessous de laquelle des icônes, identiques à celles de Zombi ou de Fer & Flamme, permettent différentes actions.
La présence de personnages est symbolisée par leur portrait en premier plan du dessin. La plupart sont facilement abordables, mais d'autres doivent être soit soudoyés, soit menacés, soit carrément volés pour être utiles. Attention, ces idiots ont la mémoire longue, et s'il vous arrivait par malheur de rencontrer un personnage que vous auriez déjà volé auparavant, il vous en cuirait ! Toutes vos caractéristiques sont figurées par des pourcentages : crédibilité, nervosité, méfiance, énergie, vie... La première varie en fonction de vos réactions face aux personnages. La nervosité est elle aussi très importante, car les cons indics n'apprécient guère que l'on s'énerve avec eux. Le temps est lui aussi compté, non pas en heures, minutes, secondes, mais en souvenirs : plus vous mettrez du temps à résoudre l'énigme, plus le désir de vengeance s'estompera. Astucieux, en vérité.



Super beau

Masque est un jeu d'aventure doté d'un graphisme presque exceptionnel. Le choix du mode 1 est judicieux, et les couleurs superbes. Les deux illustrateurs sont vraiment des professionnels. Le reste du jeu est du même accabit : la réalisation est sans faille, il n'y a rien qui vienne briser la beauté, le mystère, et le plaisir de jouer. Une réussite vraiment sous tous points de vues, qu'il fallait signaler.

Wilfrid Hermann

OUT RUN
US Gold

Seuls ceux qui ne sont jamais sortis le dimanche se jeter un petit au comptoir ne peuvent connaître Out Run. Késaco Out Run ? C'est le plus fou de tous les logiciels d'arcade du type pole position. Un point c'est tout.
Un coup Ferrari, une blonde sur le siège passager et les espaces californiens en direct du bistro d'à côté, bientôt (le mois prochain) sur vos écrans à vous par US Gold.

CALIFORNIA GAMES
Epyx

A propos de Californie l'adaptation de California Games arrive. Les fous du Skate, de Rollers, de Bicross, de Frisbic ou de Surf (je traduis : de planche à roulettes, de patins à roulettes, de vélocross, de frisbie ou de surf), bref les amateurs de sensations fortes vont être comblés. Epyx nous comble à chaque fois...

SILENT SERVICE
Microprose

Best Seller au même titre que Solo Flight, Silent Service est un simulateur de combat et de navigation sous marine.

Stratégie, rapidité d'évolution et réalisme du submersible, cette simulation est l'un des modèles du genre. Les décors soignés proposent six écrans différents : une vue depuis le kiosque, une vue périscopique, la carte, la salle des machines, une situation des avaries et enfin la salle de commandes.
Dans un premier temps, le logiciel offre une période d'apprentissage à la manœuvre et au tir sur cible. Ces disciplines étant acquises, arrive la près-mission (avant la rémission). Ce sera un affrontement contre de faux japonais au cours de cinq types de combats.
Enfin la dernière étape est une mission réelle en plongée dans une vraie traque en temps de guerre...

TRANTOR
GO !

Trantor fait partie d'une nouvelle gamme US Gold (Go !). Seulement muni d'un briquet terrifiant (les allemands appelaient cela un lance flammes), le héros n'a qu'un but, retrouver l'ordinateur central lui permettant de prendre la poudre d'escampette. Le jeu est réussi tant graphiquement qu'au niveau des bruitages.

COURRIER

Q : Voici quelques mois, j'ai fait l'acquisition de la souris "AMX Mouse" pour mon CPC 464. Il me serait agréable de pouvoir visualiser mes dessins sans être obligé de chargé à chaque fois AMX Control et AMX art. En leur absence, l'ordinateur affiche "File type error" avant la fin de chargement du premier bloc.

Stéphane Leprince

R : Utilisez la fonction SRC LOAD, pour sauvegardez vos dessins dans un format compréhensible par le basic.

Q : Possesseur d'un AMSTRAD PC 1512, je voudrais savoir comment créer un menu sous DOS utilisant les touches de fonction.

Pierre Blanchard
Limoges

R : Pour réaliser un menu sous MS-DOS ou PC-DOS, il suffit de lancer un fichier "batch" de présentation, dans lequel sont reprogrammées de la manière suivante, les touches de fonction :

```
echo off
echo *[00;59;"PROG1";13p
echo *[00;60;"PROG2";13p
echo *[00;61;"PROG3";13p
echo *[00;62;"PROG4";13p
echo
echo F1 pour lancer PROG1
echo F2 pour lancer PROG2
echo F3 pour lancer PROG3
echo F4 pour lancer PROG4
```

Ce programme, qui pourrait éventuellement s'appeler TOTO.BAT, fonctionne comme suit :

— 'Echo off' interdit l'affichage des mots clefs DOS.

— Le second 'echo' programme la touche de fonction 1(00;59) avec la chaîne "PROG1" + return ("PROG1";13) et 'p' signifie la fin d'affectation. L'étoile qui ne doit pas être interprétée en tant que telle, représente ici le code escape (chr$(27)). Il suffit donc de créer ces lignes sous un éditeur, acceptant l'écriture des caractères de contrôle (et même sous Basic). Progi.bat permet alors de lancer différentes procédures batches.

Q : J'ai fait l'acquisition d'un PC 1512 avec un disque dur de 20 MO que je désire organiser. Auriez-vous l'extrême gentillesse de renseigner le néophyte que je suis.

Simon Ducrin
Perpignan

R : Diverses commandes DOS permettent d'organiser un disque dur. Voici les trois principales :

MD REP ou MKDIR REP : construit un sous répertoire de nom REP.

RD REP ou RMDIR REP : détruit le répertoire REP (qui doit être vide).

CD REP OU CHDIR REP : permet de se déplacer dans les répertoires.

Voici la procédure à suivre, lorsqu'on désire mettre l'application "TURBO-PASCAL" située sur le disque A : dans un répertoire nommé "TURBO" sur le disque C :

```
A>MD C:/TURBO
A>COPY *.* C:/TURBO
```

Le fichier de commande autorisant l'accès à ce répertoire, peut alors s'appeller "TURBO.BAT" et être constitué ainsi :

```
A>COPY CON TURBO.BAT
CD TURBO
DIR *.PAS
ΛZ
```

A partir de ce moment, la frappe de TURBO vous place dans la sous-directory "TURBO", où tous les fichiers d'extension ".PAS" vous seront présentés.

Pour une plus grande facilité (et pour avoir moins de fichiers dans le répertoire principal), la commande "PATH" offre le loisir de définir l'endroit où les fichiers demandés seront recherchés. Elle peut, bien sûr, être utilisée dans "AUTOEXEC.BAT" ; exemple : PATH C:/;C:/TURBO;C:/BAT

Ainsi, lorsqu'une commande sera tapée au clavier, le DOS (en cas d'absence du fichier dans le répertoire courant) ira chercher dans le sous-répertoire "TURBO", puis dans le répertoire "BAT", avant d'afficher un message d'erreur si le fichier recherché est inexistant.

Avec ce mode d'organisation, seuls les sous-répertoires, les fichiers systèmes et "AUTOEXEC.BAT" résident dans la "ROOT" (directory principale). Ainsi, il est plus facile de cibler les fichiers recherchés.

Q : une erreur s'étant glissée sournoisement — et involontairement — dans le listing page 146 du numéro 27 d'octobre de votre magazine, concernant une introduction musicale, je vous envoie cette ratification à adapter au listing, afin de profiter de ce génial morceau sur lequel nous sommes restés coïts. Lignes à modifier :

60 ENV 2,4,0,1,7, – 1,1,1:ENV 3,24, – 1.25,0.5: FOR a = 1 TO h: RESTORE 150: FOR b = 1 to 15: READ c,b,d

90 SOUND 1, c, 12, 15, 2: SOUND 2 + 16, 0, 12, g, 3, d: SOUND 4 + 32, b, 12, 14, 5

J'espère que cela vous satisfait, et qu'ainsi, vous pourrez profiter au maximum de ce programme.

Impact Inc.

R : je ne dirais qu'un mot : merci beaucoup.

Q : je voudrais acheter le CPC 6128 couleur et utiliser le moniteur couleur de mon CPC 464, le CTM 644. Est-ce possible ?

L. Barrière

R : hélas, trois fois hélas ! Une telle réalisation est tout à fait impossible.

Le problème vient du fait que sur le 6128, un cordon supplémentaire par rapport au 464 vient se brancher sur le moniteur, et qui sert à alimenter le lecteur de disquettes. Brancher un 6128 sur un moniteur de 464 revient à ne pas pouvoir utiliser le drive.

Mais je me permets de vous rappeler toutefois, que tout Amstrad est vendu d'origine avec un moniteur. Si vous trouviez dans le commerce un 6128 neuf sans moniteur, le commerçant serait en infraction...

Q : mon père est possesseur d'un PC 1512, et est déçu de ne pas voir dans Amstrad Magazine de listings en Basic 2.
Au cas où il y aurait trop de difficultés à publier dans votre revue des listings pour PC 1512, serait-il possible de présenter une table de conversion des programmes CPC en programmes PC 1512 ?

Marc Bouvry

R : cher Marc, sachez que si Amstrad Magazine ne publie pas de programmes en Basic 2,

c'est bien parce que nous n'en recevons pas de qualité suffisante. Il est bien sûr dans notre intention de publier de tels programmes. Avis aux programmeurs...
D'autre part, une table de conversion des basic CPC et PC 1512 est certes une bonne idée, mais beaucoup trop longue à mettre en œuvre. Un numéro entier d'Amstrad Magazine n'y suffirait pas. Les deux Basics en général, et les deux ordinateurs en particulier, sont bien trop différents...

Q : possesseur d'un CPC 464, j'ai lu dans votre magazine de janvier 87 qu'un lecteur voulait savoir s'il existait un moyen d'introduire l'instruction FILL dans un programme sur 464. Vous lui aviez alors répondu que vous étiez en train de préparer un jeu de RSX de divers instructions du 6128 pour le 464. Qu'en est-il ?

Pierre-Louis Mura (et plein d'autres lecteurs...)

R : ah ! Le jeu de RSX... Le programmeur chevronné qui devait les réaliser, nous a avoué au bout d'un moment ne pas avoir le temps de s'y consacrer entièrement... Mais il espère bien réussir un jour... Cette affaire reste donc en suspend pendant quelque temps... Mais pour parer au plus pressé, je puis vous conseiller un excellent livre qui contient entre autres une routine de FILL plus qu'honnête : il s'agit de xxxxxx de xxxxx aux éditions du PSI.

Q : en réponse à une question d'un de vos lecteurs dans le numéro 27 d'Amstrad Magazine, qui demandait s'il existait un échantillonneur pour Amstrad CPC, je me permets de rectifier quelque peu votre réponse. Il existe en effet un lot interface Midi + logiciel, vendue en Angleterre, et répondant au doux nom de Music Machine. Ce logiciel possède une option "sampling" (NDLR : comme Charlotte ?), qui n'a certes rien de professionnel, mais qui, vu son prix, est très intéressante.

Michel Marlier Belgique

R : grâce aux photocopies de notre britannique confrère Amstrad Computer User, que notre gentil lecteur nous a fourni, nous sommes en mesure de vous annoncer que cette interface est fabriquée par Ram Electronics, et qu'elle coûte 49.95 "pounds" (environ 500 F français) sur cassette, et 59.95 pounds sur disquette (environ 600 F). Voici l'adresse où la commander : Ram Electronics, Unit 16, Redfields Industrial Parks, Redfiels Lane, Church Crookham, Adelshot, Hants GU13 ORE.
Les adresses anglaises me feront toujours mourir de rire...

Q : je suis en possession d'un CPC 6128 depuis maintenant sept mois. Je pensais cet ordinateur fiable, mais maintenant je doute... En effet, depuis 15 jours, je n'arrive plus à charger ni jeux ni programmes divers. Le message "Drive A: Read Fail" apparaissant alors. Pourtant, mes disquettes fonctionnement correctement sur l'ordinateur de mon copain. Je ne suis pas un programmeur "fou", je n'utilise ni "peek" ni "poke", rien qui pourrait endommager l'ordinateur par une mauvaise commande. La garantie peut-elle marcher dans ce cas aussi précis qu'inexplicable ?

Sylvain Morisot

R : avant toute chose, rassurons tout le monde : des "peek", "poke", ou toute autre commande Basic ou Assembleur ne peuvent absolument pas abîmer matériellement un ordinateur. Tout au plus peuvent-elles le "planter" temporairement, ce qui se rattrape par un appui simultané sur les touches Control, Shift et Escape, ou en éteignant et rallumant l'ordinateur.
Dans votre cas précis, il semblerait d'après les symptômes que vous décrivez, que votre lecteur de disquette soit déréglé. Ceci peut être dû à de multiples raisons, telles que la proximité d'une source magnétique (aimant, boussole...), une trop grande chaleur, une humidité trop élevée, etc.
La garantie de votre CPC doit normalement fonctionner. Elle ne cesse qu'en cas de panne "volontaire", due à des bidouillages excessifs au sein même de la machine.

AMSAISIE

Nous vous félicitons d'être de plus en plus nombreux à nous communiquer des programmes réalisés partiellement ou totalement en langage machine. Les avantages de ce type de programmation ne sont plus à démontrer, ainsi que l'exceptionnelle qualité de la plupart des créations. Malheureusement, la saisie par le lecteur d'une foule considérable de codes machines n'est pas une partie de plaisir. AMSAISIE a donc été créé dans le but louable de vous faire profiter de quelques petites merveilles, en vous évitant un maximum de contraintes.
Il doit être conservé précieusement et utilisé chaque fois que vous découvrirez dans nos colonnes, un listing de codes machines au format approprié. Exemple :

Adresse :	Codes	Somme de contrôle
8 FAO	00 00 00 00 00 00 00 00	2F



Mode d'emploi

Après lancement, spécifiez en hexadécimal (sans le préfixe '&') l'adresse de début d'implantation du L.M. Celle-ci s'affiche, suivie de ':' et d'un curseur clignotant. Entrez la série de huit codes, sans vous préoccuper des espaces et sans validez par RETURN (tout cela se réalise automatiquement). En fin de ligne et à l'affichage de ':', entrez la somme de contrôle correspondant à la ligne saisie. En l'absence d'erreur, l'adresse suivante s'affiche, etc. Dans le cas contraire, un signal sonore retentit et le message 'ERREUR !' vous signale une bévue. Pas de panique, puisque l'adresse de la ligne litigieuse se réaffiche. Il suffit donc de retaper cette dernière. De plus, sachez qu'en cours de saisie, la touche DEL est opérationnelle.
Maintenant, comment sauvegarder sur disquette (ou cassette) le langage machine aussi facilement entré en mémoire ? Tout simplement par la commande 'S', qui vous réclamera préalablement le nom du programme à sauver. Toutefois, deux solutions s'offrent à vous.
— Vous êtes fou : et venez de saisir en une seule fois, la 'totalité' des codes hexadécimaux (ouf !). Pas de problème, appuyez sur 'S' et votre programme se trouvera entièrement sauvegardé, après l'entrée du nom de fichier et l'appui sur <RETURN>.
— Vous êtes raisonnable : et désirez morceler votre saisie. Au moment de stoper momentanément votre ouvrage pour le poursuivre ultérieurement, appuyez sur 'S' et attribuez un numéro d'ordre à votre nom de fichier (exemple : PENDU1). A la fin de la sauvegarde, l'adresse suivante s'affiche ; notez-la. Cette adresse sera 'l'adresse de début' qu'il conviendra de spécifier lors de la reprise de votre travail (PENDU2). Créez de la sorte, une suite de fichiers binaires (PENDU1, PENDU2, PENDU3, etc.). Finalement, chargez à la suite tous les fichiers (n'oubliez pas le MEMORY adéquat) et effectuez une sauvegarde totale et définitive, par la commande indiquée dans le mode d'emploi du programme (exemple : SAVE''PENDU.BIN'',b,&8DDO, &10AC. Enfantin !

```
10 ' *** AMSAISIE par Denis JARRIL  [2431]
***
20 MEMORY &2000:DIM O$(18):BORDER 0 [18482]
:INK 0,0:INK 1,13:CLS:PRINT:PRINT"
I pour changer l'adresse courante":
PRINT" S pour sauver les donnees":P
RINT" Tapez les caracteres sans esp
ace ni      return (tout se fait aut
omatiquement).":PRINT
30 PRINT:INPUT" ADRESSE DE DEPART : [4110]
 ",A$:D$=A$:IF A$="" THEN 30
40 A=VAL("&"+A$)                    [1273]
50 I=0:A$=HEX$(A,4):PRINT:PRINT A$; [3200]
":";:C=VAL("&"+LEFT$(A$,2))+VAL("&"
+RIGHT$(A$,2))
60 T$="":WHILE T$="":CALL &BB8A:T$= [3454]
INKEY$:CALL &BB8D:WEND:T$=UPPER$(T$
)
70 IF T$="I" THEN CLS:RUN           [1132]
80 IF T$<>"S" THEN 100 ELSE D=VAL(" [6713]
&"+D$):PRINT:PRINT:INPUT"  NOM : ",
N$:IF N$<>"" THEN SAVE N$,B,D,A-D+1
90 GOTO 50                          [384]
100 IF T$<>CHR$(127) THEN 120 ELSE  [7912]
IF I=0 THEN 60 ELSE I=I-1:PRINT CHR
$(8);" ";CHR$(8);:IF I/2<>ROUND(I/2
) THEN PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);
110 GOTO 60                         [390]
120 IF T$<"0" OR T$>"F" THEN SOUND  [2693]
7,150,20:GOTO 60
130 IF T$<"A" AND T$>"9" THEN SOUND [2632]
 7,150,20:GOTO 60
140 PRINT T$;:IF I=15 THEN PRINT":" [3278]
; ELSE IF I/2<>ROUND(I/2) THEN PRIN
T" ";
150 O$(I)=T$                        [592]
160 I=I+1:IF I<18 THEN 60           [1324]
170 FOR I=0 TO 15 STEP 2:X=VAL("&"+ [4450]
O$(I)+O$(I+1)):POKE A,X:A=A+1:C=C+X
:NEXT:C=C AND &FF
180 IF C=VAL("&"+O$(I)+O$(I+1)) THE [2426]
N 50
190 SOUND 7,50,10:SOUND 7,500,10:PR [3493]
INT"ERREUR!";:GOTO 40
```



les meilleurs logiciels sont à Conforama

Pour **AMSTRAD**
et **sinclair**

le pack de 10 logiciels

Version cassettes

99F

Version disquettes AMSTRAD **149F**



Samourai Trilogy
Convoy Raider
The Final Matrix
Avenger
Thing Bounces Back
Westbank
Future Knight
Jack The Nipper
Krakout
Au Revoir Monty

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

DISPONIBLES DANS TOUS LES CONFORAMA.

PRIX VALABLE JUSQU'AU 15 JANVIER 1988

PERRE CONTACT 2506

LE MONDE DE CRAFTON



Une équipe ? Non. Seulement deux copains qui frisent le génie comme d'autres frisent la correctionnelle, chacun dans un art différent et pourtant indissociables l'un de l'autre.

Le microcosme informatique Anglais regorge de stars en tous genres, créées de toutes pièces pour les besoins de la noble cause que l'on nomme promotion, ou ayant le plus souvent (et c'est heureux) une existence palpable et une suprématie réelle dans le domaine traité. De ce côté de la manche, par contre, où paradoxalement le « star système » parait se porter aussi bien, sinon mieux qu'ailleurs en ce qui concerne le cinéma et la chanson, il nous est impossible dans la majorié des cas de voir naître, ne serait-ce qu'une étoile filante.

Bien heureusement, toute règle a son exception. La preuve, ou plutôt les preuves, les voici : Michel Rho, magicien du pixel, créateur intarissable des héros les plus pittoresques qui jalonnent notre vie informatique, et Rémi Herbulot, marionnettiste de génie qui manie l'enchevêtrement complexe des fils de la programmation comme personne.

Naissance du héros

Le fait que Rémi et Michel soient tous deux sous les feux de la rampe ne résulte pas du hasard ni de la seule bienveillance de la société Ere Informatique. Souvenez-vous : Macadam Bumper, aujourd'hui connu dans le monde entier y compris aux Etats-Unis où vient de débuter sa commercialisation, signé Rémi Herbulot ; et bien sûr Crafton et Xunk, première et fructueuse collaboration Rho/Herbulot, dont le succès n'a pas faibli depuis sa sortie en Janvier 1986.

Il est évident (rendons à César ce qui lui appartient) qu'Ere Informatique n'est pas tout à fait étrangère au phénomène. Là où d'autres cachent les auteurs comme ils le feraient d'enfants illégitimes, au profit d'un héros pixellisé, Ere pousse ses réalisateurs de talent sur le devant de la scène, donnant ainsi la chance aux auteurs libres, dont Rémi Herbulot fait d'ailleurs partie, d'aller voir ailleurs (au cas où ils y seraient...) avec une carte de visite gravée en lettres de feu plutôt qu'à l'encre noire. Rémi est encore là et nous a concocté un deuxième épisode de la vie trépidante de Crafton, l'androïde, et de son fidèle ami Xunk, le « Podocéphale », qui a assurément tout ou une partie du cerveau dans le talon...

Crafton II, l'Ange de Cristal

Après sept mois d'un travail acharné, sortait, au tout début 86, le logiciel dont le nom devait rester gravé dans la mémoire de tous les joueurs micro : Crafton et Xunk. Dès sa sortie, nous dit Rémi, quelques-unes des routines qui ont été utilisées dans le numéro deux,

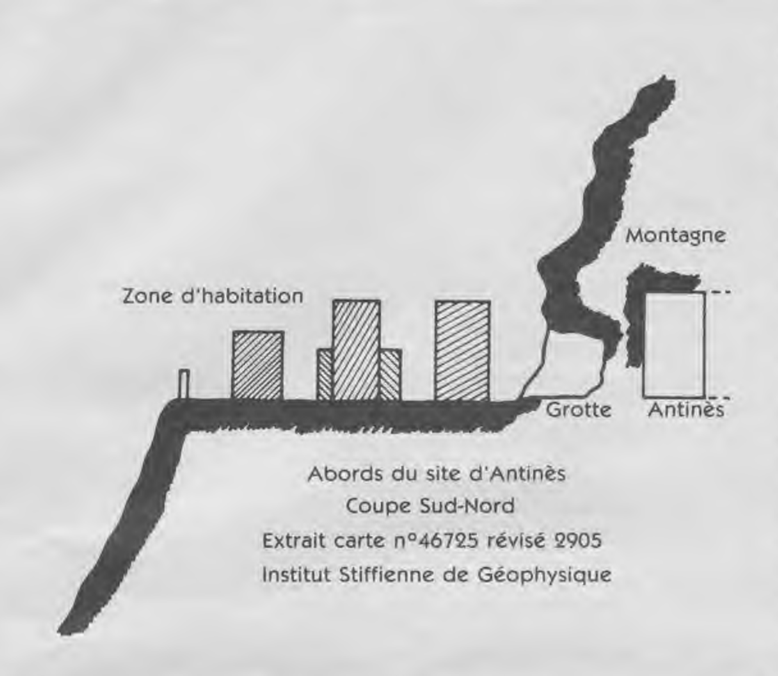


Michel Rho, graphiste vedette.



Rémi Herbulot en méditation.





Abords du site d'Antinès
Coupe Sud-Nord
Extrait carte n°46725 révisé 2905
Institut Stiffienne de Géophysique

Ces cartes ont été remises à Crafton avant son départ. Hélàs, trois fois hélàs, Xunk tout excité à la vue d'un podocéphalette en a mangé la moitié... Satané bestiole... Peut-être vous serviront-elles quand même pour débuté la partie.

Antinès
Maison Swapi
Hangar n°4097
Maison Stiffienne
Lieu du culte
Maison Stiffienne
Maison Swapi
Hangar n°2504
Vue panoramique
Mur anti-vent édifié en 2905

Abords du site d'Antinès
Extrait carte n°46726 révisé en 2905
Institut Stiffien de Géophysique

étaient déjà au point. Il aura donc fallu presque deux ans pour parvenir au but recherché : la création d'un nouveau jeu, presque totalement différent, tout en restant basé sur les pérégrinations de ce héros de légende qu'est Crafton ? Non, loin de là. En fait, il aura suffit de quatre mois pour la réalisation complète. Le reste du temps fut consacré à des tâches plus ingrates d'adaptation de Macadam ou de Crafton I sur d'autres supports. L'ange de cristal, bien que réalisé en deux fois moins de temps que son prédécesseur, a pourtant une multitude d'atouts supplémentaires dans sa manche. La quasi multiplication par trois du nombre de sprites utilisés (350 contre 130 pour Crafton I) et la richesse de la palette des décors en font le premier jeu qui exploite à fond les 128 Ko du 6128 ; Que les possesseurs de CPC 464 et autres 664 ne désespèrent pas, ils ne seront pas laissés pour compte. Deux versions sont prévues : la première sur disquette pour 6128 et 464 effectuant des accès disques fréquents pour ne pas engorger la mémoire de ce dernier, et la seconde sur cassette, légèrement réduite pour ce qui est du nombre d'écran.

Les nouveaux personnages

Une véritable maison de fous ! Telle est la première constatation qui s'impose au regard d'un nombre impressionnant de personnages qui s'animent sur l'écran. Que l'on se rassure tout de suite, la version test que manipule l'auteur est tout à fait particulière. Les personnages y apparaissent et disparaissent à volonté et l'on se retrouve enfin, après quelques affleurements de touches miracles, avec une scène nettement moins embouteillée. Il n'empêche que dans l'ensemble, le jeu grouille de personnages hétéroclytes, robots ménagers ou de toute autre sorte, « Swapis, Stiffiens, etc... » La grande vedette est la Xunkette, podocéphale de charme qui fait craquer à tous coups notre petit Xunk, qui se met à sautiller de façon totalement équivoque dès qu'il l'aperçoit. D'autres gags, tous plus forts les uns que les autres jalonnent l'aventure de Crafton, tel que l'obligation absolue de mettre des patins pour pénétrer dans une demeure Ftisienne, sous peine de coups de rouleau à pâtisserie de la part de la maîtresse de maison. D'autres changements d'importance différencient les deux épisodes. Ainsi, la grande majorité des décors de l'Ange de Cristal sont des vues extérieures, bucoliques à souhait et bourrées de détails leur conférant une beauté certaine et un réalisme charmeur.

L'avenir

Voilà, vous savez presque tout du petit monde de crafton dont nous aurons l'occasion de reparler lors du test du jeu dans notre prochain numéro. Pour l'avenir, Rémi fait des rêves de simulation de Formule 1 ou de wargames aux belles explosions hautes en couleurs. Plutôt que la quantité, il souhaite donner le maximum de qualité à ses réalisations pour aller au bout de son rêve. A tel point d'ailleus qu'il préférerait ne rien faire de ses idées s'il ne pouvait les réaliser selon son idéal. Pour l'heure, il va être suffisamment occupé aux adaptations de Crafton II sur d'autres machines, qu'il a bien l'intention de continuer à faire la nuit, dans sa bonne ville de Caen, le plus loin possible des bruits et de l'agitation Parisienne.

Promo « Craftoniene »

Qui a dit que littéraire ne rimait pas avec informatique ? En tout cas, pas chez les gens d'Ere qui ont voulu laisser libre cours à l'imagination débordante de R. Herbulot pour leur préparer une nouvelle de trente pages pleine de gags et de bons mots, ayant pour thème les héros du jeu. Cette dernière incluse dans le packaging du jeu. Notons au passage que c'était là, l'occasion rêvée pour l'auteur, d'assouvir une folle envie d'écrire.

L'ange de Cristal est commercialisé sous une formule d'emballage originale, ayant la forme d'une pochette de disque à double volet, qui contient, outre la nouvelle, un poster de Crafton et Xunk, Amstrad Magazine/Ere Informatique.

Georges Brize

Basic

Ce petit programme utilitaire va vous donner de nombreuses instructions Basic supplémentaire (RSX). Chaque nouvelle instruction doit donc être précédée de la barre verticale (ù pour clavier AZERTY). Les variables utilisées doivent être intialisées avant emploi. (exemple A$ = "   " ou A % = 0). Les paramètres entre crochets ne sont pas obligatoires. Voici la liste des nouvelles instructions et leur syntaxe.

| inverse : inverse les encres affectées à PEN et PAPER.

| motoron ou | motoroff : met en marche ou arrête le moteur du lecteur de cassettes.

| twomode, m (avec m<3 et >—1) : met le mode désiré sans effacer l'écran. (ex. : MODE 1: | twomode,0).

| twopen,p (p<256) : permet d'écrire en plusieurs couleurs simultanément.

| twopaper,p (p<256) : idem mais avec le papier.

| twogpaper,p ; | twogpen,p : idem mais avec papier et crayon graphique.

| trans.on et |trans.off : active ou désactive l'affichage du fond ce qui permet d'écrire sur un texte sans l'effacer.

| graph.off ; | graph.or ; | graph. and ; | graph.or : permettent de choisir le fond d'écriture pour le graphisme.

| get : teste l'appui d'une touche quelconque.

| box,c,1,c1,11,(pen) : trace une boîte dont c,| représente le point de départ et c1,11 celui d'arrivée.

| beep : émet un Bip.

| printvertical, a$: affichera la chaîne a$ en vertical à partir de la position courante du curseur.

| doke,a,n : écrira à l'adresse a le nombre n sur deux octets

|deek,a,v : placera dans la variable v le nombre se trouvant à l'adresse a, sur deux octets (ex : a% = 0 : | deek, &8000, @% :print a%).

| souligne,a$,(p1),(p2) : souligne la chaîne a$; p1 représente la couleur du caractère et p2 celle du trait.

| testcar,c,l,a$: placera dans la chaîne a$, le caractère se trouvant à c,1 du texte. Exemple : 10 MODE 1:PRINT"S":A$ = " ": | testcar,1,1,A$:PEN 2:PRINT A$.

| do... si : émet la note désirée.

| ton,t (avec t<16) : détermine la tonalité pour les notes de musiques. Ex : | do: | ton,1: | do.

durée,d (d<256) : fixe la durée des notes.

| pause,p (p<256) met une pause d'une durée p
ex : | do: pause,255: | do.

retour : réinitialisera les instructions |ton, |durée, | pause, |volume.

| volume,v (v<16) : ajuste le volume au niveau désiré.

| ass,a : affichera l'adresse a en hexa. Il faut impérativement passer en majuscule avant l'appel de cette instruction. L'adresse sera ensuite incrémentée de 1 : pour stopper, appuyer sur <ESC>.

| ploke,a,v1.v2,v3... etc (jusqu'à 31 paramètres) : écrit à l'adresse a la valeur v1, à l'adresse a + 1 la valeur v2 etc.

| pleek,a, (a fin) : écrira sur l'écran en hexa l'adresse a suivie de son contenu et de son contenu ASCII jusqu'à l'adresse (a fin) qui est égale à 0 par défaut. Cette commande peut être interrompue en appuyant deux fois sur <ESC>.

| pset,n,c,1,(pe),(pa) : affichera à la position jj graphique c,1 le caractère numéro n. pe représente la couleur pen et pa celle du papier. (ex : |pset,&50,320, 200,1,0).

| divers,c,l,hp,(vl),(pen) : tracera un losange de centre c,1 ; de rayon vertical v1 et de rayon horizontal hp.

| divers,c,l,hp,vl,—hp,—vl,(pen) : idem mais si une quelconque valeur est égale à zéro, alors ce sera un triangle qui sera tracé.

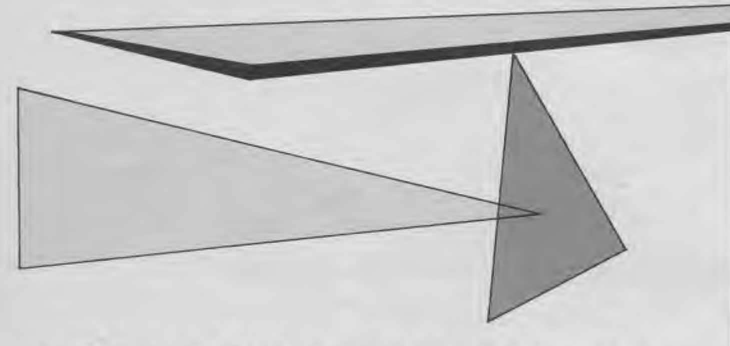
| cercle,c,1,rayon,(pen) ; tracera un cercle de centre c,1 et de rayon désiré.

| ellipse,c,1,rh,rv,(pen) : tracera une ellipse de centre c,1, de rayon horizontal rh et vertical rv.

| color,pen,(pa),(bo) : choisira les encres du texte ; pa représente celle du papier et bo celle de la bordure.

| gcolor,pen,(pa),(bo) : fixe les couleurs du graphisme. pa représente celle du papier ; bo celle de la bordure. ex : 10 | GCOLOR, 1,2,3:CLG

| remplir,a,c,1,(twogpen) : remplit une surface fermée de toutes les encres différentes de a c,1 représente le point de départ et twogpen la couleur du crayon. ex :
10 MODE 1: | CERCLE, 320, 200, 100,1
20 | REMPLIR,0,320,200,152



```
10 MODE 1:A=&9000:MEMORY A-1:LI=10 [5654]
00:MODE 2:LOCATE 18,7:PRINT" C H A
 R G E M E N T   E N   C O U R S
."
20 COMP=0:FOR T=0 TO 22:READ A$:IF [6013]
 A$="FFFF" THEN 60 ELSE POKE A+T,V
AL("&"+A$):COMP=COMP+PEEK(A+T):NEX
T
30 LOCATE 1,10                    [726]
40 READ A$:CO=VAL("&"+A$):IF COMP< [6298]
>CO THEN PRINT "ERREUR EN LIGNE :"
;LI:END ELSE PRINT"LIGNE";LI;" COR
RECTE"
50 LI=LI+1:A=A+23:GOTO 20         [724]
60 FOR A=&97FF TO &9FFF:POKE A,0:N [2848]
EXT:A=&A000:LI=1089
70 COMP=0:FOR T=0 TO 22:READ A$:IF [5430]
 A$="FFFF" THEN 900 ELSE POKE A+T,
VAL("&"+A$):COMP=COMP+PEEK(A+T):NE
XT
80 LOCATE 1,10                    [726]
90 READ A$:CO=VAL("&"+A$):IF COMP< [6298]
>CO THEN PRINT "ERREUR EN LIGNE :"
;LI:END ELSE PRINT"LIGNE";LI;" COR
RECTE"
100 LI=LI+1:A=A+23:GOTO 70        [690]
900 PRINT:PRINT"PROGRAMME CHARGER  [2046]
SANS ERREUR."
910 CALL &97D8:PRINT:PRINT"AVEZ-VO [3136]
US UN CPC 464 (O/N)?"
920 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 920 EL [3009]
SE A$=UPPER$(A$)
930 IF A$="O" THEN CALL &97E2:GOTO [2141]
 950
940 IF A$="N" THEN 950 ELSE 920   [1037]
950 PRINT:PRINT"AVEZ VOUS SAUVEGAR [5045]
DER LE PROGRAMME EN BINAIRE (O/N)?
"
960 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 960 EL [2735]
SE A$=UPPER$(A$)
970 IF A$="O" THEN 991            [1060]
980 IF A$="N" THEN 990 ELSE 960   [1745]
990 PRINT "SAUVEGARDE EN BINAIRE": [6931]
```



```
SAVE"BASICHIC",B,&9000,&1370:' LEC
TURE FAIRE   MEMORY &8FFF:LOAD"BA
SICHIC",&9000:CALL &97D8
991 PRINT "OK":END                [1214]
1000 DATA 01,0E,90,21,0A,90,CD,D1, [3595]
BC,C9,0A,A0,0E,90,52,90,C3,1B,91,C
3,25,91,C3,0A52
1001 DATA 2F,91,C3,39,91,C3,43,91, [3448]
C3,4D,91,C3,57,91,C3,85,91,C3,91,9
1,C3,9D,91,0CDF
1002 DATA C3,A4,91,C3,AE,91,C3,CB, [2958]
91,C3,E2,91,C3,78,92,C3,9F,92,C3,0
8,93,C3,76,0EA7
1003 DATA 93,C3,32,95,C3,66,95,C3, [3802]
B6,95,C3,EF,95,44,CF,52,C5,4D,C9,4
6,C1,53,CF,0D99
1004 DATA 4C,C1,53,C9,54,4F,CE,46, [6154]
4F,4E,C4,44,55,52,45,C5,50,41,55,5
3,C5,52,45,09CB
1005 DATA 54,4F,55,D2,56,4F,4C,55, [3635]
4D,C5,41,53,D3,50,4C,4F,4B,C5,50,4
C,45,45,CB,0975
1006 DATA 50,53,45,D4,44,49,56,45, [3538]
52,D3,43,45,52,43,4C,C5,45,4C,4C,4
9,50,53,C5,08C5
1007 DATA 43,4F,4C,4F,D2,47,43,4F, [4433]
4C,4F,D2,00,CD,00,B9,CD,DE,D4,CD,0
3,B9,C9,CD,0B69
1008 DATA 00,B9,CD,26,CC,CD,03,B9, [3898]
C9,DD,7E,01,FE,00,C2,AD,90,DD,7E,0
0,FE,10,D2,0C5E
1009 DATA AD,90,CD,DE,BB,DD,23,DD, [4650]
23,C9,DD,7E,01,FE,00,C2,AD,90,DD,7
E,00,FE,10,0D2E
1010 DATA D2,AD,90,CD,E4,BB,DD,23, [4058]
DD,23,C9,F5,0F,0F,0F,0F,E6,0F,FE,0
A,38,02,C6,0B72
1011 DATA 07,C6,30,CD,5A,BB,F1,E6, [4003]
0F,FE,0A,38,02,C6,07,C6,30,CD,5A,B
B,C9,04,00,0A79
1012 DATA 00,77,00,00,0C,14,00,FE, [4065]
00,C2,AD,90,3E,77,C3,61,91,FE,00,C
2,AD,90,3E,0939
1013 DATA 6A,C3,61,91,FE,00,C2,AD, [4248]
90,3E,5F,C3,61,91,FE,00,C2,AD,90,3
E,59,C3,61,0C26
1014 DATA 91,FE,00,C2,AD,90,3E,50, [4854]
C3,61,91,FE,00,C2,AD,90,3E,47,C3,6
1,91,FE,00,0C06
1015 DATA C2,AD,90,3E,3F,C3,61,91, [3483]
32,15,91,21,12,91,CD,AA,BC,06,FF,0
E,FF,0D,20,0A3F
1016 DATA FD,10,F9,C9,FE,01,C2,AD, [4000]
90,DD,7E,01,FE,00,C2,AD,90,DD,7E,0
0,C9,CD,74,0D8B
1017 DATA 91,FE,10,D2,AD,90,32,16, [4673]
91,C9,CD,74,91,FE,20,D2,AD,90,32,1
7,91,C9,CD,0CBF
1018 DATA 74,91,32,19,91,C9,CD,74, [4948]
91,32,6D,91,CD,6A,91,C9,FE,00,C2,A
D,90,3E,00,0B78
1019 DATA 32,16,91,32,17,91,3E,0C, [3923]
32,18,91,3E,14,32,19,91,3E,FF,32,6
D,91,C9,CD,0809
1020 DATA 74,91,FE,10,D2,AD,90,32, [3380]
18,91,C9,3E,0D,CD,5A,BB,3E,0A,CD,5
A,BB,C9,FE,0BE4
1021 DATA 01,C2,AD,90,DD,6E,00,DD, [3381]
66,01,22,F1,91,21,6A,A3,7C,CD,F1,9
0,7D,CD,F1,0C66
1022 DATA 90,3E,20,CD,5A,BB,CD,81, [3803]
BB,CD,06,BB,FE,FC,CA,B7,90,FE,30,3
8,F4,FE,3A,0E04
1023 DATA 30,0A,F5,CD,5A,BB,F1,06, [3355]
30,90,18,10,FE,41,38,E2,FE,47,30,D
E,F5,CD,5A,0BB8
1024 DATA BB,F1,06,37,90,32,76,92, [3641]
CD,06,BB,FE,30,38,F9,FE,3A,30,0A,F
5,CD,5A,BB,0BE9
1025 DATA F1,06,30,90,18,10,FE,41, [3902]
38,E7,FE,47,30,E3,F5,CD,5A,BB,F1,0
6,37,90,32,0B5C
1026 DATA 77,92,3A,76,92,06,04,CB, [3485]
27,10,FC,F5,3A,77,92,47,F1,80,2A,F
1,91,77,23,0A89
1027 DATA 22,F1,91,CD,D7,91,C3,F0, [3745]
91,0C,09,FE,02,DA,AD,90,47,05,48,D
D,7E,01,FE,0C37
1028 DATA 00,C2,AD,90,DD,7E,00,F5, [3568]
DD,23,DD,23,10,EE,DD,6E,00,DD,66,0
1,41,F1,77,0B85
1029 DATA 23,10,FB,C9,FE,02,28,07, [2709]
FE,01,C2,AD,90,18,12,DD,7E,00,32,D
0,92,DD,7E,0A98
1030 DATA 01,32,CB,92,DD,23,DD,23, [3972]
18,08,3E,00,32,D0,92,32,CB,92,DD,6
E,00,DD,66,099F
1031 DATA 01,3E,00,BC,20,06,3E,00, [3366]
BD,20,01,C9,7C,CD,F1,90,7D,CD,F1,9
0,3E,20,CD,09C6
1032 DATA 5A,BB,7E,CD,F1,90,3E,20, [4797]
CD,5A,BB,7E,FE,20,38,03,CD,5A,BB,C
D,D7,91,23,0C32
1033 DATA CD,09,BB,FE,FC,20,CC,CD, [4550]
06,BB,FE,FC,20,C5,C3,B7,90,FE,05,2
8,0B,FE,04,0D26
1034 DATA 28,0A,FE,03,C2,AD,90,18, [2074]
06,CD,D9,90,CD,C1,90,DD,6E,00,DD,6
6,01,DD,5E,0B6E
1035 DATA 02,DD,56,03,CD,C0,BB,DD, [3960]
7E,05,FE,00,C2,AD,90,DD,7E,04,CD,F
C,BB,C9,00,0C89
1036 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, [3967]
00,00,00,2A,3D,93,ED,5B,3F,93,E5,D
5,E5,CD,C0,0740
1037 DATA BB,2A,41,93,ED,5B,3B,93, [5087]
CD,F6,BB,E1,ED,5B,43,93,CD,F6,BB,2
A,45,93,ED,0DB9
1038 DATA 5B,3B,93,CD,F6,BB,D1,E1, [5047]
CD,F6,BB,C9,FE,07,28,13,FE,06,28,1
2,FE,05,28,0C49
1039 DATA 11,FE,04,28,10,FE,03,28, [3317]
0F,C3,AD,90,CD,C1,90,C3,9C,93,C3,E
0,93,C3,E3,0C6F
1040 DATA 93,C3,21,94,DD,6E,08,DD, [3457]
66,09,DD,5E,0A,DD,56,0B,22,3D,93,E
```

→

Basic

```
D,53,3B,93,0A2D
1041 DATA D5,E5,DD,5E,04,DD,56,05, [3957]
19,22,41,93,E1,DD,5E,00,DD,56,01,1
9,22,45,93,09A3
1042 DATA D1,D5,DD,6E,06,DD,66,07, [3444]
19,22,3F,93,D1,DD,6E,02,DD,66,03,1
9,22,43,93,09C3
1043 DATA C3,47,93,CD,C1,90,DD,6E, [4116]
04,DD,66,05,DD,5E,06,DD,56,07,22,3
D,93,ED,53,0AFF
1044 DATA 3B,93,D5,E5,DD,5E,00,DD, [4205]
56,01,D5,19,22,41,93,D1,E1,ED,52,2
2,45,93,D1,0B97
1045 DATA D5,DD,6E,02,DD,66,03,E5, [4605]
19,22,3F,93,D1,E1,ED,52,22,43,93,C
3,47,93,DD,0BBD
1046 DATA 6E,02,DD,66,03,DD,5E,04, [4021]
DD,56,05,22,3D,93,ED,53,3B,93,D5,E
5,DD,5E,00,0A22
1047 DATA DD,56,01,D5,19,22,41,93, [2956]
D1,E1,D5,ED,52,22,45,93,D1,E1,E5,D
5,19,22,3F,0BBE
1048 DATA 93,D1,E1,ED,52,22,43,93, [3062]
C3,47,93,64,00,64,00,C8,00,40,01,0
0,00,00,11,07FB
1049 DATA 22,32,40,4D,57,5E,62,64, [3786]
64,62,5E,57,4D,40,32,22,11,00,62,0
0,11,00,E5,0621
1050 DATA 21,00,00,47,19,10,FD,01, [4323]
64,00,3E,00,ED,42,3C,30,FB,3D,E1,7
7,23,72,23,0714
1051 DATA C9,7B,2F,5F,7A,2F,57,13, [4307]
C9,79,21,79,94,5E,23,56,23,4E,23,4
6,69,60,FE,08CD
1052 DATA 04,28,19,FE,03,28,08,FE, [4325]
02,28,09,FE,01,28,08,CD,96,94,18,0
8,CD,96,94,07E4
1053 DATA EB,CD,96,94,EB,CD,F6,BB, [5130]
C9,ED,5B,61,94,2A,5F,94,CD,C9,BB,1
6,00,3A,5D,0D6C
1054 DATA 94,5F,21,00,00,CD,C3,BB, [4828]
FD,21,65,94,0E,04,06,09,C5,21,79,9
4,16,00,FD,089D
1055 DATA 5E,0A,3A,5D,94,CD,7D,94, [4824]
FD,5E,00,3A,5B,94,CD,7D,94,C1,CB,4
1,28,04,FD,0AC9
1056 DATA 2B,FD,2B,FD,23,C5,CD,9E, [3551]
94,C1,10,D6,0D,20,D1,3A,5D,94,5F,1
6,00,21,00,099D
1057 DATA 00,CD,F6,BB,C9,CD,CC,BB, [4226]
D5,E5,CD,CC,94,E1,D1,CD,C9,BB,C9,F
E,04,28,07,0F7F
1058 DATA FE,03,C2,AD,90,18,03,CD, [3339]
C1,90,DD,7E,01,FE,00,C2,AD,90,DD,7
E,00,32,5B,0B7A
1059 DATA 94,32,5D,94,DD,6E,02,DD, [3749]
66,03,22,5F,94,DD,6E,04,DD,66,05,2
2,61,94,C3,09D0
1060 DATA 24,95,FE,05,28,07,FE,04, [4466]
C2,AD,90,18,03,CD,C1,90,DD,7E,03,F
E,00,C2,AD,0AF0
1061 DATA 90,DD,7E,01,FE,00,C2,AD, [4643]
90,DD,7E,00,32,5B,94,DD,7E,02,32,5
D,94,DD,6E,0B30
1062 DATA 04,DD,66,05,22,5F,94,DD, [3109]
6E,06,DD,66,07,22,61,94,C3,24,95,D
D,7E,01,FE,09E9
1063 DATA 00,C2,AD,90,DD,7E,00,FE, [3526]
10,D2,AD,90,C9,FE,03,28,0B,FE,02,2
8,20,FE,01,0ABB
1064 DATA C2,AD,90,18,23,DD,7E,01, [3669]
FE,00,C2,AD,90,DD,7E,00,FE,1B,D2,A
D,90,47,4F,0BAC
1065 DATA CD,38,BC,DD,23,DD,23,CD, [2438]
A5,95,CD,96,BB,DD,23,DD,23,CD,A5,9
5,CD,90,BB,0E05
1066 DATA C9,FE,03,28,0B,FE,02,28, [3619]
20,FE,01,C2,AD,90,18,1C,DD,7E,01,F
E,00,C2,AD,0A40
1067 DATA 90,DD,7E,00,FE,1B,D2,AD, [4856]
90,47,4F,CD,38,BC,DD,23,DD,23,CD,D
9,90,CD,C1,0D2E
1068 DATA 90,C9,21,D4,94,22,B1,90, [1940]
21,5A,CB,22,BB,90,C9,01,39,96,21,3
5,96,CD,D1,0B1B
1069 DATA BC,C9,0A,90,39,96,3E,96, [4075]
C3,C7,96,52,45,4D,50,4C,49,D2,00,C
D,00,B9,CD,0AD0
1070 DATA DE,D4,CD,03,B9,C9,7C,FE, [3810]
01,28,02,18,05,7D,FE,90,30,03,3E,0
0,C9,3E,01,094A
1071 DATA C9,7C,FE,00,28,02,18,05, [5313]
7D,FE,02,38,03,3E,00,C9,3E,01,C9,7
A,FE,00,28,07F1
1072 DATA 02,18,05,7B,FE,02,38,03, [3965]
3E,00,C9,3E,01,C9,7A,FE,02,28,02,1
8,05,7B,FE,071E
1073 DATA 80,30,03,3E,00,C9,3E,01, [4182]
C9,DD,00,CC,00,00,00,ED,53,98,96,2
2,9A,96,C9,08F4
1074 DATA CD,C0,BB,ED,5B,98,96,2A, [3840]
9A,96,CD,F6,BB,C9,DD,7E,01,FE,00,C
2,46,96,DD,0E34
1075 DATA 7E,00,32,A3,B6,DD,23,DD, [4037]
23,C9,FE,04,28,07,FE,03,C2,46,96,1
8,03,CD,B4,0A3E
1076 DATA 96,DD,7E,05,FE,00,C2,46, [3725]
96,DD,7E,04,FE,10,D2,46,96,32,56,9
7,32,79,97,0B0E
1077 DATA 32,9A,97,32,BC,97,DD,6E, [4906]
00,DD,66,01,CD,50,96,FE,00,C2,46,9
6,CD,62,96,0B8B
1078 DATA FE,00,C2,46,96,DD,5E,02, [3737]
DD,56,03,CD,86,96,FE,00,C2,46,96,C
D,74,96,FE,0C69
1079 DATA 00,C2,46,96,D5,E5,CD,11, [3454]
BC,FE,00,28,08,FE,01,28,08,3E,01,1
8,06,3E,04,07EE
1080 DATA 18,02,3E,02,32,42,97,32, [3707]
65,97,E1,D1,CD,86,97,D5,E5,06,01,1
3,10,FD,D5,09E5
1081 DATA E5,CD,86,96,FE,01,28,11, [3737]
18,01,00,CD,F0,BB,FE,00,20,07,E1,D
1,CD,86,97,0B58
1082 DATA 18,E1,E1,D1,E1,D1,06,01, [4897]
1B,10,FD,D5,E5,CD,74,96,FE,01,28,1
1,18,01,00,0A6E
```

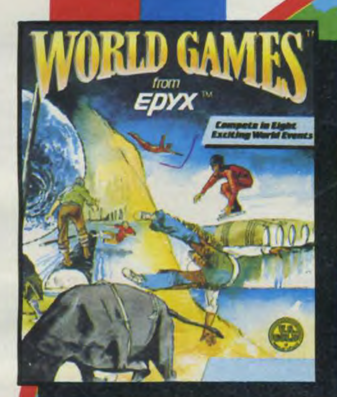
→

LES MEILLEURS AU MONDE

DEUX SUPERBES COMPILATIONS DES MEILLEURS JEUX AU MONDE, REALISEES PAR LES MEILLEURS PRODUCTEURS DE LOGICIELS AU MONDE.

POUR AMSTRAD — EPYX® — POUR AMSTRAD

COMPILATION DE 4 JEUX.



WORLD GAMES
Une competition internationale d'épreuves sportives, y compris le plongeon d'une falaise, le sumo, le rodeo sur taureau, le saut de tonneau en palins a glace, et autres.

IMPOSSIBLE MISSION
La menace : L'anéantissement nucléaire. La mission : parvenir au centre de contrôle du savant fou, Elvin, et déchiffrer son code secret – on dit que c'est IMPOSSIBLE. Alors si cela est vrai, Agent 4125, votre monde n'existera plus.





SUPER CYCLE

EPYX

WINTER GAMES
Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposees), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.

SUPER CYCLE
Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de neufs d'acier pour surmonter ce défi de course sur une motocyclette super rapide.

POUR P.C. — EPYX® — POUR P.C.

COMPILATION DE 3 JEUX.

WINTER GAMES
Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposées), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.







SUMMER GAMES
Une combination d'abilité et d'endurance : vous devez maitriser les epreuves du saut à la perche, plongeon, sprint de 100 mètres, cours à relais, gymnastique, et natation.

PITSTOP II
Action sans arrêt – vous conduisez à toute vitesse, dans une course d'autos avec 6 circuits et facilités entières d'incidents etc.

U.S. GOLD All American Software

U.S. Gold (France), Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette, 05740 Chateâuneuf de Grasse. Tel: 9342 7144.

LE SOFT A SES LEGENDES

BLUEBERRY

LE SPECTRE AUX BALLES D'OR



Une course effrénée dans un désert hostile mène notre célèbre héros de bande dessinée et son compagnon Jimmy Mac Clure aux portes d'un vieux village indien, abandonné ou presque... Caché au creux des plateaux desséchés du grand canyon, le spectre veille...

Demandez le catalogue des nouveautés Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

Bon de commande: Nom et adresse:..

AMS 12/87

....

Blueberry . disk: Thomson 220F☐.Atari ST 245F☐.Amstrad CPC 199F☐. Comp.PC 255F☐ +10F de port


4 AS
ALBUM DIGITAL INTEGRATION
A
FIGHTER PILOT
A
NIGHT GUNNER
A
TOMAHAWK
A
TT RACER
SUZUKI
UNE COMPILATION DE 4 JEUX FANTASTIQUES
AMSTRAD
DIGITAL INTEGRATION

DEUXIEME PARTIE

CONCOURS
COMBAT SCHOOL
OCEAN/AMSTRAD MAGAZINE

Hé oui, il y avait deux parties dans ce super concours. Comme vous aurez pu le remarquer dans notre numéro précédent, celui-ci a fait l'objet de quelque étourderie de notre part : la date limite d'envoi est eronnée dans le règlement (il ne s'agissait pas bien sûr du 25 septembre, mais du 25 novembre), aucune précision quant à la durée du concours, bref, l'erreur est humaine mais quand même, nous nous en excusons.

Pour simplifier la vie de nos concurrents, nous allons donc procéder à quelque chose de tout à fait particulier. En effet, nous vous demanderons de bien vouloir remplir à nouveau le premier questionnaire qui est repris ici, en plus du deuxième qui y figure comme cela était prévu. Pour éviter toutes confusions, nous demandons également à ceux qui ont déjà répondu au concours du numéro précédent de bien vouoir se conformer à cette règle, ainsi vous repartirez tous sur un plan d'égalité.

Questionnaire première partie :

1) Que porte Silvester Stallone croisé sur la poitrine sur l'affiche du film Rambo 2 ?
2) Quels sont les noms véritables des deux acteurs principaux du film TOP GUN qui a été adapté en jeu sur votre Amstrad par OCEAN ?
3) Quelle est l'année durant laquelle se déroule l'action du jeu "THE GREAT ESCAPE" édité par OCEAN ?

Question subsidiaire :

Parmi les noms figurant dans le tableau ci-dessous sont inclus des titres de jeux que OCEAN/IMAGINE a déjà édité ou éditera prochainement sur votre Amstrad. A vous de mettre une croix "X" dans les cases correspondant aux titres d'OCEAN et d'IMAGINE.

Questionnaire deuxième partie :

1) Dans le tableau ci-dessous figurent cinq titres de jeux édités par OCEAN ou IMAGINE. Classez-les par ordre chronologique de sortie en leur donnant un numéro allant de 1 à 5 dans la colonne libre. Le nombre 1 représente le titre le plus ancien.
2) Combat School est un jeu qui retrace les multiples étapes de l'entraînement aux sports de combat dans les corps d'armée. A ce propos, pouvez-vous nous citer quatre des obstacles que l'on peut rencontrer lors du parcours du combattant ?
3) Combien de personnages au total, sont représentés sur la publicité "Combat School" d'OCEAN ?
4) Quel est le nom du compositeur de la musique du film TOP GUN ?



Les prix

1er prix :
— **un jeu d'arcade de café**
2e prix :
— 10 jeux OCEAN,
— 1 sac, 1 gobelet et 1 T. shirt OCEAN
Du 3e prix au 10e prix :
— 2 jeux OCEAN.

Le règlement :

1) Vous avez jusqu'au 25 décembre, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, à l'adresse suivante :
Amstrad Magazine
Concours Combat-School
5/7,rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé
2) En cas d'égalité, les équipes d'Amstrad Magazine et d'Océan se réservent le droit de tirer au sort et dans l'ordre les dix gagnants.
3) Les lots seront envoyés directement par l'éditeur, par la poste à partir du 1er février 1988 et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine n° 31.
4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean Le Hennec, 8, place Morau David, 94 Fontenay-sous-Bois.

COUPON-REPONSE CONCOURS COMBAT SCHOOL 1re et 2e partie

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse complète : ....

....

Réponses première partie :

1) ....

2) ....

3) ....

Question subsidiaire :

TOP GUN	
WIZZBALL	
MILES ROWLAND	
ATHENA	
FANTASY STORY	
PLATOON	
BREAK MISSION	
MATCH DAY 2	

VICTORY ROAD	
RENEGADE	
MAG MAX	
RASTAN	
TAI PAN	
STORM TROOPER	
MAD BALLS	

Réponses deuxième partie :

1) Replacez les titres dans l'ordre chronologique.

RENEGADE	
WIZZBALL	
ARKANOID	
TOP GUN	
FREDDY HARDEST	

2)

3) ....

4) ....

Je souhaite recevoir les jeux en : cassette disquette

Basic

```
1083 DATA CD,F0,BB,FE,00,20,07,E1, [3677]
D1,CD,86,97,18,E1,E1,D1,C9,E5,D5,2
3,23,E5,D5,0E67
1084 DATA CD,50,96,FE,01,28,0E,18, [3762]
01,00,CD,F0,BB,FE,00,20,04,D1,E1,1
8,E7,D1,E1,0AFE
1085 DATA CD,9E,96,D1,E1,E5,D5,2B, [4040]
2B,E5,D5,CD,62,96,FE,01,28,0E,18,0
1,00,CD,F0,0C4D
1086 DATA BB,FE,00,20,04,D1,E1,18, [4021]
E7,D1,E1,CD,A6,96,D1,E1,C9,21,D4,9
4,22,4A,96,0D4F
1087 DATA 21,8F,B2,22,C0,96,C9,CD, [4016]
00,A0,CD,00,90,CD,2B,96,C9,CD,CB,9
7,CD,1E,96,0C74
1088 DATA CD,45,A3,C9,00,00,00,00, [3417]
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,027E,FFFF
1089 DATA 01,0E,A0,21,0A,A0,CD,D1, [3853]
BC,C9,FC,A6,0E,A0,52,A0,C3,FA,A0,C
3,02,A1,C3,0C65
1090 DATA 0A,A1,C3,23,A1,C3,2F,A1, [4221]
C3,36,A1,C3,3D,A1,C3,44,A1,C3,4B,A
1,C3,55,A1,0C10
1091 DATA C3,5D,A1,C3,65,A1,C3,6F, [4749]
A1,C3,79,A1,C3,83,A1,C3,BB,A1,C3,D
9,A1,C3,E4,0EF4
1092 DATA A1,C3,10,A2,C3,25,A2,C3, [3886]
74,A2,C3,0D,A3,49,4E,56,45,52,53,C
5,4D,4F,54,0A78
1093 DATA 4F,52,4F,CE,4D,4F,54,4F, [4374]
52,4F,46,C6,54,57,4F,4D,4F,44,C5,5
4,57,4F,50,0893
1094 DATA 45,CE,54,57,4F,50,41,50, [3884]
45,D2,54,57,4F,47,50,45,CE,54,57,4
F,47,50,41,087B
1095 DATA 50,45,D2,54,52,41,4E,53, [2843]
2E,4F,CE,54,52,41,4E,53,2E,4F,46,C
6,47,52,41,0825
1096 DATA 50,48,2E,4F,46,C6,47,52, [3700]
41,50,48,2E,41,4E,C4,47,52,41,50,4
8,2E,58,4F,075B
1097 DATA D2,47,52,41,50,48,2E,4F, [2959]
D2,47,45,D4,42,4F,D8,42,45,45,D0,5
0,52,49,4E,0931
1098 DATA 54,56,45,52,54,49,43,41, [3672]
CC,44,4F,4B,C5,44,45,45,CB,53,4F,5
5,4C,49,47,083D
1099 DATA 4E,C5,54,45,53,54,43,41, [3509]
D2,00,CD,00,B9,CD,DE,D4,CD,03,B9,C
9,FE,00,C2,0BC0
1100 DATA F0,A0,C3,9C,BB,FE,00,C2, [2492]
F0,A0,C3,6E,BC,FE,00,C2,F0,A0,C3,7
1,BC,FE,01,0F26
1101 DATA C2,F0,A0,DD,7E,01,FE,00, [3387]
C2,F0,A0,DD,7E,00,C9,CD,12,A1,FE,0
3,D2,F0,A0,0E05
1102 DATA 32,C3,B7,C9,CD,12,A1,32, [3694]
2F,B7,C9,CD,12,A1,32,30,B7,C9,CD,1
2,A1,32,A3,0B8D
1103 DATA B6,C9,CD,12,A1,32,A4,B6, [4684]
C9,FE,00,C2,F0,A0,3E,FF,C3,9F,BB,F
E,00,C2,F0,0EAE
1104 DATA A0,C3,9F,BB,FE,00,C2,F0, [3840]
A0,C3,59,BC,FE,00,C2,F0,A0,3E,02,C
3,59,BC,FE,0E4B
1105 DATA 00,C2,F0,A0,3E,01,C3,59, [5275]
BC,FE,00,C2,F0,A0,3E,03,C3,59,BC,F
E,00,C2,F0,0C82
1106 DATA A0,C3,06,BB,FE,05,28,07, [4041]
FE,04,C2,F0,A0,18,0F,CD,17,A1,FE,1
0,D2,F0,A0,0BC6
1107 DATA CD,DE,BB,DD,23,DD,23,DD, [4043]
6E,04,DD,66,05,DD,5E,06,DD,56,07,D
5,E5,E5,D5,0CEC
1108 DATA CD,C0,BB,DD,6E,00,DD,66, [3933]
01,D1,E5,CD,F6,BB,DD,5E,02,DD,56,0
3,E1,D5,CD,0E01
1109 DATA F6,BB,D1,E1,CD,F6,BB,E1, [4459]
D1,CD,F6,BB,C9,FE,00,C2,F0,A0,3E,0
7,CD,5A,BB,1051
1110 DATA C9,FE,01,C2,F0,A0,DD,6E, [4695]
00,DD,66,01,7E,FE,00,CA,F0,A0,47,2
3,5E,23,56,0BC0
1111 DATA D5,E1,C5,7E,CD,5A,BB,3E, [2708]
08,CD,5A,BB,3E,0A,CD,5A,BB,23,C1,1
0,ED,C9,FE,0CD5
1112 DATA 02,C2,F0,A0,DD,6E,02,DD, [5062]
66,03,DD,7E,00,77,23,DD,7E,01,77,C
9,FE,02,C2,0B3A
1113 DATA F0,A0,DD,6E,00,DD,66,01, [2950]
DD,4E,02,DD,46,03,0A,77,23,03,0A,7
7,C9,DD,6E,09AE
1114 DATA 00,DD,66,01,7E,FE,00,CA, [2982]
F0,A0,C9,CD,9F,BB,CD,3D,A2,47,23,5
E,23,56,D5,0BCC
1115 DATA E1,C5,E5,7E,CD,5A,BB,3E, [5410]
08,CD,5A,BB,3E,5F,CD,5A,BB,E1,23,C
1,10,EB,3E,0C90
1116 DATA 00,CD,9F,BB,C9,00,00,FE, [4328]
03,28,2A,FE,02,28,09,FE,01,C2,F0,A
0,CD,4A,A2,0A7E
1117 DATA C9,DD,7E,01,FE,00,C2,F0, [3539]
A0,DD,7E,00,FE,10,D2,F0,A0,CD,90,B
B,DD,23,DD,0E35
1118 DATA 23,3E,01,CD,4A,A2,C9,DD, [3444]
7E,03,FE,00,C2,F0,A0,DD,7E,01,FE,0
```



Basic

```
0,C2,F0,A0,0C3E
1119 DATA DD,7E,00,FE,10,D2,F0,A0, [4031]
32,73,A2,DD,7E,02,FE,10,D2,F0,A0,3
2,72,A2,3E,0C63
1120 DATA 01,CD,9F,BB,CD,00,A3,47, [4498]
23,5E,23,56,D5,E1,C5,E5,3A,72,A2,C
D,90,BB,E1,0C80
1121 DATA E5,7E,CD,5D,BB,3E,08,CD, [4144]
5A,BB,3A,73,A2,CD,90,BB,3E,5F,CD,5
A,BB,E1,23,0C5A
1122 DATA C1,10,DD,3E,00,CD,9F,BB, [5250]
C9,DD,6E,04,DD,66,05,7E,FE,00,CA,F
0,A0,C9,FE,0D10
1123 DATA 03,C2,F0,A0,DD,7E,03,FE, [4226]
00,C2,F0,A0,DD,7E,05,FE,00,C2,F0,A
0,DD,7E,04,0D12
1124 DATA FE,51,D2,F0,A0,67,DD,7E, [4496]
02,FE,1A,D2,F0,A0,6F,CD,75,BB,CD,6
0,BB,F5,CD,0F05
1125 DATA 3D,A2,F1,23,5E,23,56,12, [3218]
C9,21,D4,94,22,F4,A0,21,C8,B1,22,2
C,A1,21,8F,0A1D
1126 DATA B2,22,33,A1,21,90,B2,22, [3611]
3A,A1,21,38,B3,22,41,A1,21,39,B3,2
2,48,A1,C9,08F9
1127 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, [2805]
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,0000
1128 DATA FFFF                      [157]

5 MEMORY &8FFF:LOAD "basichic":CAL [2611]
L &97D8
10 MODE 1                          [506]
20 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3, [1262]
2
30 |COLOR,1,0,0:CLS                [877]
40 |CERCLE,320,200,100,1           [1632]
50 |REMPLIR,0,320,200              [1705]
60 |ELLIPSE,320,200,80,96,0        [2452]
70 |REMPLIR,1,320,200              [1442]
80 |ELLIPSE,320,200,80,50,3        [2316]
90 |REMPLIR,0,320,200              [1705]
100 |ELLIPSE,320,200,190,110,3     [2396]
110 |ELLIPSE,320,200,110,190,2     [3079]
120 |DIVERS,320,200,190,190,1      [2160]
130 |BOX,200,320,440,80,1          [1228]
140 |GCOLOR,2:|REMPLIR,0,320,322   [2483]
150 |REMPLIR,0,320,78              [1666]
160 |REMPLIR,0,190,200             [1672]
170 |REMPLIR,0,450,200             [1357]
180 GOSUB 800                      [820]
190 MODE 1                         [506]
200 C=1                            [351]
210 FOR A=0 TO 638 STEP 40         [925]
220 FOR B=0 TO 398 STEP 40         [1747]
230 |BOX,A,B,A+30,B+30,C           [988]
240 |REMPLIR,0,A+10,B+10           [1801]
250 C=C+1:IF C>3 THEN C=1          [1169]
260 NEXT:NEXT:GOSUB 800            [1402]
270 MODE 1                         [506]
280 |DIVERS,320,200,150,150,1      [2290]
290 |REMPLIR,0,320,200,96          [1788]
300 |DIVERS,160,360,150,0,0,-150,3 [2214]
310 |REMPLIR,0,162,358,228         [1846]
320 |DIVERS,160,40,150,150,0,0,3   [2187]
330 |REMPLIR,0,162,42,228          [1952]
340 |DIVERS,480,360,0,0,-150,-150, [2834]
3
350 |REMPLIR,0,478,358,228         [2008]
360 |DIVERS,480,40,0,150,-150,0,3  [2140]
370 |REMPLIR,0,478,42,228          [1600]
380 |BOX,150,360,10,40,2           [1197]
390 |REMPLIR,0,20,200,28           [1578]
400 |BOX,490,360,630,40,2          [1237]
410 |REMPLIR,0,500,200,28          [1346]
420 GOSUB 800                      [820]
430 MODE 1                         [506]
440 |ELLIPSE,320,200,150,40,3      [2666]
450 |REMPLIR,0,320,200             [1705]
460 |CERCLE,320,280,100,2          [1383]
470 |REMPLIR,0,320,280             [1689]
480 |GCOLOR,1:|REMPLIR,3,320,230   [2002]
490 |TWOMODE,0:LOCATE 5,16         [1602]
500 |TRANS.ON:PRINT"SUPER  BASIC"  [2298]
510 |TWOMODE,1                     [469]
520 |GRAPH.XOR                     [913]
530 |ELLIPSE,320,340,120,40,1      [2406]
540 |GRAPH.OFF                     [861]
550 GOSUB 800                      [820]
560 MODE 1                         [506]
570 C=1                            [351]
580 FOR A=0 TO 638 STEP 40         [925]
590 FOR B=0 TO 398 STEP 40         [1747]
600 |BOX,A,B,A+30,B+30,1           [942]
610 |REMPLIR,0,A+10,B+10,C         [1965]
620 C=C+1:IF C>255 THEN C=1        [1249]
630 NEXT:NEXT:GOSUB 800            [1402]
640 MODE 1                         [506]
650 C=1                            [351]
660 FOR A=22 TO 638 STEP 42        [1399]
670 FOR B=22 TO 398 STEP 42        [1504]
680 |DIVERS,A,B,20,20,1            [1158]
690 |REMPLIR,0,A,B,C               [1817]
700 |DIVERS,A,B,20,20,1            [1158]
710 C=C+1:IF C>255 THEN C=1        [1249]
720 NEXT:NEXT:C=1                  [1133]
730 FOR A=42 TO 598 STEP 42        [1416]
740 FOR B=42 TO 358 STEP 42        [945]
750 |DIVERS,A+2,B+2,20,20,C        [1994]
760 |REMPLIR,0,A,B                 [1362]
770 C=C+1:IF C>3 THEN C=1          [1169]
780 NEXT:NEXT:GOSUB 800            [1402]
790 RUN                            [243]
800 FOR A=251 TO 10 STEP -10       [1271]
810 INK 1,6:INK 2,2:INK 3,26       [1122]
820 |PAUSE,A                       [569]
830 INK 1,2:INK 2,26:INK 3,6       [1215]
840 |PAUSE,A                       [569]
850 INK 1,26:INK 2,6:INK 3,2       [825]
860 |PAUSE,A                       [569]
870 NEXT:RETURN                    [940]
```

CAUCHEMAR

Véritable cauchemar que de collecter au mépris du danger, les 64 diamants qui tapissent un immense entrepôt infesté de fantômes au contact mortel. Les chutes fatiguent considérablement notre héros et la présence de puissants aspirateurs et de tapis roulants lui causent bien du tracas. Heureusement que l'arrêt sur les ressorts et l'appui sur TIR, permet quelques bonds appréciables.

Ce jeu exceptionnel (animation, scrolling multidirectionnel, etc.) est compatible 464, 6128 et utilise le joystick ou les touches fléchées gauche-droite et COPY (DEL permet d'interrompre la partie). Sauvegardez le listing Basic sous un nom de votre choix, et entrez le listing conséquent de codes machine par le programme AMSAISIE (reportez-vous à son mode d'emploi). Spécifiez 8DDO comme adresse de début et sauvez le langage machine sous le nom CAUCH (à la suite du programe Basic si vous sauvegardez sur cassette). Comme il est peu probable que vous rentriez tous ces codes en une seule opération, morcelez la saisie en plusieurs fichiers, puis charger-les à la suite <MEMORY &8DCF> et effectuez enfin une sauvegarde totale du langage machine par : SAVE"CAUCH.BIN",b,&8DD-O,&10AC

Stéphane Vallois

```
10 ' **       C A U C H E M A R      [1305]
 **
20 IF PEEK(36304)<>79 THEN MEMORY 3 [4070]
4000:LOAD "CAUCH.BIN",36304
30 BORDER 0:INK 0,0:INK 2,16:ENV 1, [6583]
5,-5,1,5,5,1,5,-5,1,5,5,1:ENT 2,5,-
5,1,5,5,1,5,-5,1,5,5,1,5,-5,1:ENT 3
,15,35,1:ENT 4,100,1,1:ENT 5,8,1,4:
ENT 6,8,-1,4
40 INK 1,24:INK 3,9:INK 4,20:INK 5, [7610]
15:INK 6,12:INK 7,2:INK 8,13:INK 9,
18:INK &A,24:INK &B,11:INK &C,10:IN
K &D,0,26:INK &E,26:INK &F,6
50 MODE 0:BORDER 6:PAPER 15:CLS      [952]
60 GOTO 1270                         [357]
70 D=16:FOR i=1 TO 20:a$=INKEY$:NEX [1966]
T i
80 FOR I=1 TO 2:SOUND 1,253,D*2,7:S [2499]
OUND 4,0,D*2,0
90 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,758,D,7  [2077]
100 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
110 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1793]
120 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
130 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260     [983]
140 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0     [1857]
150 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,379,D,7 [1343]
160 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
170 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,758,D,7 [2548]
180 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,253,D,7 [2593]
190 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,319,D,7 [2797]
200 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,253,D,7 [2593]
210 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260     [983]
220 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0     [1857]
230 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,213,D,7 [2208]
240 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,253,D,7 [2593]
250 SOUND 1,142,D,7:SOUND 4,568,D,7 [1986]
260 SOUND 1,142,D,7:SOUND 4,225,D,7 [2197]
270 SOUND 1,142,D,7:SOUND 4,284,D,7 [2177]
280 SOUND 1,142,D,7:SOUND 4,225,D,7 [2197]
290 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260     [983]
300 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,451,D,7 [1604]
310 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,568,D,7 [1620]
320 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,478,D,7 [1977]
330 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1676]
340 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,268,D,7 [1947]
350 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1676]
360 SOUND 1,142,D,7:SOUND 4,0,D,0   [2272]
370 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260     [983]
380 SOUND 1,134,D,7:SOUND 4,0,D,0   [2272]
390 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,758,D,7 [2548]
400 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,253,D,7 [2593]
410 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,319,D,7 [2797]
420 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,319,D,7 [2797]
430 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260     [983]
440 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0     [1857]
450 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,0,D,0   [2364]
460 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0     [1857]
470 SOUND 1,127,D,7:SOUND 4,0,D,0   [2364]
480 SOUND 1,169,D,7:SOUND 4,0,D,0   [2190]
490 SOUND 1,169,D,7:SOUND 4,253,D,7 [2058]
500 SOUND 1,169,D,7:SOUND 4,506,D,7 [2162]
510 SOUND 1,169,D,7:SOUND 4,284,D,7 [2015]
520 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260     [983]
530 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,402,D,7 [1784]
540 SOUND 1,159,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1471]
550 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,758,D,7 [2077]
560 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
570 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1793]
580 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
590 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,506,D,7 [1649]
600 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260     [983]
610 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1793]
620 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,758,D,7 [2077]
630 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1793]
640 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,253,D,7 [1803]
650 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,319,D,7 [1793]
660 SOUND 1,506,D*2,7:SOUND 4,253,D [2120]
*2,7:NEXT I
670 REM ========================    [1846]
```



CAUCHEMAR

```
680 FOR I=1 TO 2:SOUND 1,0,D,0:SOUN [1023]
D 4,758,D,7
690 SOUND 1,319,D,7:SOUND 4,758,D,7 [1977]
700 SOUND 1,253,D,7:SOUND 4,758,D,7 [2285]
710 SOUND 1,319,D,7:SOUND 4,758,D,7 [1977]
720 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260    [983]
730 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0     [1857]
740 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,758,D,7   [1975]
750 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0     [1857]
760 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,758,D,7   [1975]
770 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,506,D,7   [2064]
780 SOUND 1,319,D,7:SOUND 4,506,D,7 [1790]
790 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260    [983]
800 SOUND 1,213,D,7:SOUND 4,506,D,7 [1646]
810 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260    [983]
820 SOUND 1,319,D,7:SOUND 4,506,D,7 [1790]
830 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0     [1857]
840 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,506,D,7   [2064]
850 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0     [1857]
860 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,506,D,7   [2064]
870 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,568,D,7   [2010]
880 SOUND 1,284,D,7:SOUND 4,568,D,7 [2317]
890 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260    [983]
900 SOUND 1,225,D,7:SOUND 4,568,D,7 [2150]
910 SOUND 1,284,D,7:SOUND 4,568,D,7 [2317]
920 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0     [1857]
930 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,568,D,7   [2010]
940 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,758,D,7   [1975]
950 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,638,D,7   [2264]
960 SOUND 1,319,D,7:SOUND 4,638,D,7 [1724]
970 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260    [983]
980 SOUND 1,239,D,7:SOUND 4,638,D,7 [1844]
990 SOUND 1,319,D,7:SOUND 4,638,D,7 [1724]
1000 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,568,D,7  [2010]
1010 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,536,D,7  [2268]
1020 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,506,D,7  [2064]
1030 SOUND 1,319,D,7:SOUND 4,506,D, [1790]
7
1040 SOUND 1,254,D,7:SOUND 4,506,D, [1584]
7
1050 SOUND 1,319,D,7:SOUND 4,506,D, [1790]
7
1060 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260   [983]
1070 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0    [1857]
1080 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,506,D,7  [2064]
1090 SOUND 1,0,1,0:SOUND 4,0,1,0    [1857]
1100 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,506,D,7  [2064]
1110 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,676,D,7  [2104]
1120 SOUND 1,402,D,7:SOUND 4,676,D, [1757]
7
1130 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260   [983]
1140 SOUND 1,284,D,7:SOUND 4,676,D, [1992]
7
1150 SOUND 1,402,D,7:SOUND 4,676,D, [1757]
7
1160 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,638,D,7  [2264]
1170 SOUND 1,0,D,0:SOUND 4,676,D,7  [2104]
1180 SOUND 1,758,D,7:SOUND 4,758,D, [2829]
7
1190 SOUND 1,506,D,7:SOUND 4,506,D, [1368]
7
1200 SOUND 1,338,D,7:SOUND 4,506,D, [1982]
7
```

→



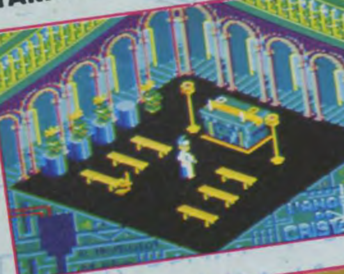

PIRATES!
A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS
Simulation Action Aventure
SUR AMSTRAD CPC, IBM ET COMPATIBLES EN FRANÇAIS
Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde
Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.
Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.
Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.
Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?
Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.
MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE
Commodore 64/128 Amstrad CPC ST
Prix Public Generalement Constatés
MICROPROSE FRANCE - 50, rue de la Condamine - 75017 Paris - Tél. : 45.22.57.01

CRAFTON ET XUNK SONT DE RETOUR DANS L'ANGE DE CRISTAL !

REMI HERBULOT

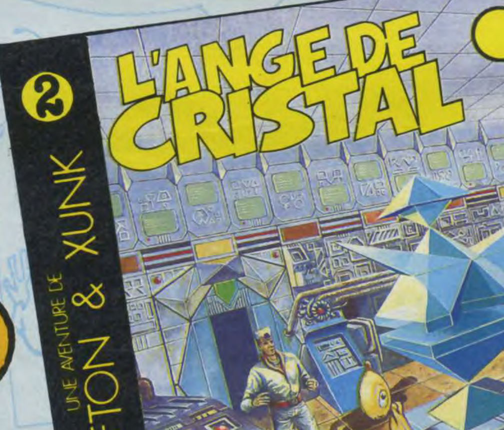
MICHEL RHO

AMSTRAD CPC
ATARI 520 et 1040 ST











•MAJUSCULE•

VILLES	MAGASINS	ADRESSES
ABBEVILLE	BUROMODERN	24, PLACE DE LA LIBERATION
ABBEVILLE	LIBRAIRIE DUCLERQ	8, PLACE CLEMENCEAU
AGEN	FEYRIT	20, RUE JACQUARD
ANGERS	ETUDES ET LOISIRS	26, RUE SAINT-JULIEN
APT	PAPETERIE DUMAS	61, RUE DES MARCHANDS
ARGENTAN	LOCABUREAU	BD DE L'EXPANSION BP 124
AURILLAC	SCOOL DELPRAT	33 RUE DES FORGERONS
AUXERRE	LIBRAIRIE CUNY	11 à 15, RUE DE LA DRAPERIE
AVIGNON	AMBLARD	10-12-14, PORTAIL MATHERON
BAYEUX	NEVEU	12-14, PLACE AUX POMMES
BEAUNES CEDEX	BUREAU MODERNE	18 A 22, RUE DE LA REPUBLIQUE
BESANCON CEDEX	LIBRAIRIE CAMPONOVO	50, GRANDE RUE
BOULOGNE-SUR-MER	LIBRAIRIE PAPETERIE DUMINY	34, RUE FAIDHERBE
BOURGES	LIBRAIRIE "AU GRAND MAULNES"	ZI N° 2 - RUE LOUIS ARMAND
BOURGOIN JALLIEU	MAJOLIRE	44, RUE DE LA LIBERTE
BREST	MAJUSCULE INFO	129, RUE JEAN-JAURES
BRUAY-EN-ARTOIS	LIBRAIRIE DU LYCEE	17-19, RUE A. LEROY
CALAIS	LIBRAIRIE DEMEY	83, BD LAFAYETTE
CANNES	SORBONNE INFORMATIQUE	7, RUE DES BELGES
CHARTRES	LEGUE	10, RUE NOEL BALLAY
CHATOU CEDEX	SOFIP	10 BIS, RUE MARCELIN BERTHELOT
CHERBOURG	HABERT MICRO	12, PLACE DE LA REVOLUTION
CREIL	QUENEUTTE	RUE DE LA REPUBLIQUE
DENAIN	LOZE BERTRAND	42, RUE TRARIEUX
DUNKERQUE	LIBRAIRIE DEMEY	30, PLACE JEAN BART
EPINAL	HOMEYER	2, RUE DU 170^{e} R.I.
EVREUX	DROUHET	34, RUE DU DOCTEUR OURSEL
FOIX	LIBRAIRIE SURRE	29, RUE DELCASSE
GAP	DAVAGNIER	3, PLACE JEAN MARCELLIN
GIEN	SCOOL ASSELINEAU BUREAUTIQUE	ESPACE P.A
GRENOBLE	UNIC IDESS	8, RUE AMPERE
GUINGAMP	TOULET SUBERBIE	15, RUE NOTRE DAME
GUERET	SAE LIBRAIRIE ST-MARTIN JEUNE	11, GRANDE RUE
HAZEBROUCK	BUREAU FLANDRES	RESIDENCE LEMIRE
ISLE D'ISPAGNAC	SA L'HOMME	ANC. ETS LATHIERE Z.I. N° 3
LA ROCHE-SUR-YON	CHAGNEAU LIBRAIRIE PAPE	15, RUE DES HALLES
LE HAVRE	BIM-OLIVETTI	82, RUE BERNARDIN DE SAINT-PIERRE
LE MANS	GALERIE DU LIVRE DOUCET	66, AV. DU GAL DE GAULLE
LISIEUX	LIBRAIRIE	28, RUE DE LA LIBERATION
LONS-LE-SAUNIER	MAJUSCULE MARQUE-MAILLARD	13, RUE LECOURBE
LORIENT	LIBRAIRIE PAPETERIE CRAFF	1, PLACE ARISTIDE BRIAND
LOUDEAC CEDEX	SCOOL LIBRAIRIE DES ECOLES	BP 22
LUNEVILLE	LIBRAIRIE BASTIEN	22/26, RUE GERMAIN CHARRIER
LYON	IMBERT S.A.R.L.	7, COURS GAMBETTA
MACON	LIBRAIRIE-PAPETERIE RENAUDIER	23, RUE SIGORGNE
MANTES LA JOLIE	TONNENX	47, RUE NATIONALE
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	86, RUE DE ROME
MAUBEUGE	DISTRAM	35, AVENUE DE FRANCE
MELUN	AMYOT	33, RUE PAUL DOUMER
MEYZIEU	JM CREUZET	116 BIS, RUE DE LA REPUBLIQUE
MILLAU	LIBRAIRIE PAP TREMOLLET	2, PLACE DU MANDAROUS
MONTARGIS	LIBRAIRIE MAJUSCULE	3, RUE DU LOING
MONTPELLIER	ETS SAURAMPS	2, RUE ST GUILHEM
MOULINS	JOLY & FILS	1, RUE DENIS PAPIN
MORTAGNE-AU-PERCHE	LIBRAIRIE GAUTIER (MR BOUVET)	48, PLACE DU GENERAL DE GAULLE
MULHOUSE	PAPETERIE DES 3 ROIS	6, RUE DES HALLES
NANTES	LIBRAIRIE GRASLON	6, TER RUE OUCHE DE VERSAILLES
NICE	SORBONNE INFORMATIQUE S.A. (ASEB)	70, RUE GIOFFREDO
NIMES	BUROTYP	21, RUE DE LA REPUBLIQUE
OLORON SAINTE-MARIE	SOCIETE CORNE	15, RUE GRAT
ORLEANS	A.M.C.	13, RUE DE MINIMES
POITIERS	LIBRAIRIE MAJUSCULE POITOU	3 BIS, RUE DE L'EPERON
PONTINY	PAPETERIE BLAYO	24 BIS, RUE ALBERT DEMUN
PONTOISE	LA BUREAUTIERE	13, QUAI DU POTHUIS
SAINT-QUENTIN	COGNET	21, RUE VICTOR BASCH
SARREGUEMINES	LIBRAIRIE PAPETERIE PIERRON-MULLER	5, RUE SAINTE CROIX
SETE	SCOOL PAP BORRAS CLAVERIE	25, QUAI NOEL GUIGNON
THONON-LES-BAINS	LIBRAIRIE BIRMAN	7, RUE DES ARTS
TOULON	LIBRAIRIE BONNAUD	7, BD DE STRASBOURG
TOULOUSE	CASTELLA	20, PLACE DU CAPITOLE
VALENCE	CRUSSOL INFORMATIQUE	10, BD DU GENERAL DE GAULLE
VENDOME	ETS DENIS	20, RUE GERARD YVON
VIENNE	LIBRAIRIE BRUYERE	7-9, PLACE ARISTIDE BRIAND
VIERZON	BUREAUTIQUE 2000	37, RUE VICTOR HUGO
VILLEFRANCHE-S/SAONE	LIBRAIRIE DES ECOLES	986, RUE NATIONALE
WASQUEHAL	SEG DAUPHINOR	RUE DES CHATEAUX
YVETOT	ETS DELAMARE	RUE LE MAIL



N° 1 OCEAN ALL STAR HITS N° 2
ARMY MOVES
COBRA
HEAD OVER KEALS
TANK
WIZZBALL
MUTANTS
K7 : 120 FTTC - DISQUETTE : 179 FTTC
N° 2 IMAGINE ARCANE HITS
ARKANOID
GAME OVER
LEGEND OF KAGE
SLPA FIGHT
MAG MAX
YE ARE KUNG FU 2
K7 : 120 FTTC - DISQUETTE : 179 FTTC
N° 3 ALBUM EPYX
WINTER GAMES
SUPER CYCLE
IMPOSSIBLE MISSION -
WORLD GAMES
K7 : 120 FTTC - DISQUETTE : 195 FTTC
N° 4 GAME SET AND MATCH
BASKET BALL
SUPER SOCCER
HYPERSPORTS
PING PONG
SUPER TEST
DECATHLON
SQUASH
BOXE
BASE BALL
SNOOKER
K7 : 140 FTTC - DISQUETTE : 195 FTTC
N° 5 LES TRESORS DE US GOLD
GAUNTLET
LEADERBOARD
ACE OF ACES
INFILTRATOR
METRO CROSS
K7 : 120 FTTC - DISQUETTE : 180 FTTC
N° 6 ALBUM EPYX
SUMMER GAMES
WINTER GAMES
PITSHOP 2
DISQUETTE : 249 FTTC

** tous ces jeux fonctionnent sur AMSTRAD, COMMODORE, SPECTRUM, sauf le numéro 6 sur PC.*

Les meilleures compilations à partir de 120,00 F

Prix valables jusqu'au 31/01/88

LE SOFT A SES LEGENDES

Astérix CHEZ RAHÃZADE



Alors que le ciel est bleu et que la mer est verte, s'ouvre la première fenêtre de cette nouvelle aventure d'Astérix.

- Obélix ! Descendons voir de plus près cette magnifique cité!
- Bof ! Ce n'est pas beaucoup plus grand que notre village !

- LES PIRATES !!! LES PIRATES SCYTHES ARRIVENT!!!

Inspiré du nouvel album

Demandez le catalogue des nouveautés Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

cedic/nathan

COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

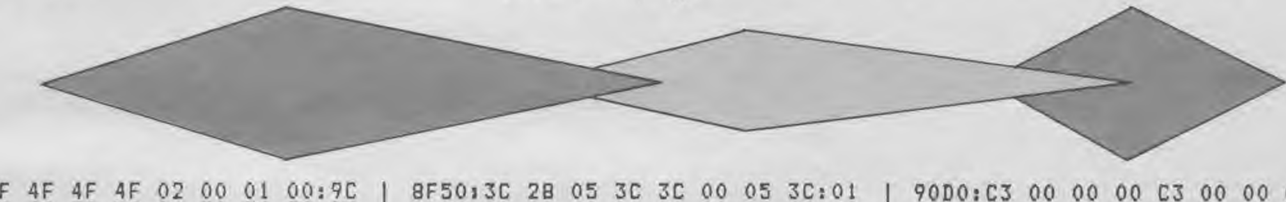
Bon de commande: Nom et adresse : ....

AMS 12/87

Astérix chez R. disk : Thomson 220F☐.Amstrad CPC 199F☐.Atari ST 245F☐Comp.PC 255F☐ +10F de port.

CAUCHEMAR

```
1210 SOUND 1,319,D,7:SOUND 4,319,D, [1676]
7
1220 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1260    [983]
1230 SOUND 1,253,D,7:SOUND 4,253,D, [2033]
7
1240 SOUND 1,190,D,7:SOUND 4,190,D, [1969]
7
1250 ENV 5,15,-1,6:SOUND 1,127,D*6, [4604]
15,5,0:SOUND 4,127,D*6,15,5,0:NEXT
i
1260 IF SQ(1)<>4 THEN 1260 ELSE ENV [2592]
 5,10,0,10:RETURN
1270 PEN &A                          [707]
1280 PRINT "        CAUCHEMAR."      [1656]
1290 PEN &7                          [677]
1300 PRINT:PRINT "    Pressez [ENTER [2409]
]":GOSUB 70
1310 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT        [2172]
1320 PEN &E                          [719]
1330 PRINT "-1-  Jeu au joystick"   [2084]
1340 PRINT "-2-  jeu au clavier."   [1882]
1350 IF INKEY$="2" THEN POKE 39149, [3344]
1:POKE 39157,8:POKE 39165,9:GOTO 13
80
1360 IF INKEY$="1" THEN POKE 39149, [2888]
75:POKE 39157,74:POKE 39165,76:GOTO
 1380
1370 GOTO 1350                       [460]
1380 CLS:CALL 39045                  [501]
1390 IF PEEK(36313)=ASC("6") AND PE [2626]
EK(36314)=ASC("4") GOTO 1410
1400 LOCATE 6,1:PRINT "GAME  OVER": [3451]
FOR i=1 TO 3000:NEXT:RUN
1410 LOCATE 1,22:PRINT "  VOUS AVEZ [4556]
 GAGNE.  ";:FOR i=1 TO 4000:NEXT:RU
N
```



```
8DD0:4F 4F 4F 4F 02 00 01 00:9C
8DD8:00 30 30 30 30 30 30 30:B5
8DE0:30 20 74 FC FC 8A 74 FC:23
8DE8:FC 8A 74 FC FC 8A 74 FC:61
8DF0:FC 8A 74 FC FC 8A 74 FC:69
8DF8:FC 8A 74 FC FC 8A 74 FC:71
8E00:FC 8A 74 FC FC 8A 74 FC:7A
8E08:FC 8A 74 FC FC 8A 74 FC:82
8E10:FC 8A 74 FC FC 8A CF CF:BB
8E18:CF 8A 00 00 00 00 30 30:5F
8E20:30 20 74 FC FC 8A 74 FC:64
8E28:FC 8A 74 FC FC 8A 74 FC:A2
8E30:FC 8A CF CF CF 8A 00 00:3B
8E38:00 00 15 03 03 00 00 2B:0C
8E40:02 00 00 01 00 00 15 03:E9
8E48:03 00 00 2B 02 00 00 01:07
8E50:00 00 15 03 03 00 00 2B:24
8E58:02 00 00 01 00 00 14 3C:39
8E60:3C 28 2D 0F 0F 1E 0A 00:C5
8E68:00 05 14 3C 3C 28 2D 0F:EB
8E70:0F 1E 0A 00 00 05 14 3C:8A
8E78:3C 28 2D 0F 0F 1E 0A 00:DD
8E80:00 05 14 3C 3C 28 2D 0F:03
8E88:0F 1E 0A 00 00 05 14 3C:A2
8E90:3C 28 2D 0F 0F 1E 0A 00:F5
8E98:00 05 14 3C 3C 28 00 41:20
8EA0:88 00 00 41 88 00 00 41:C0
8EA8:88 00 00 C9 C9 00 41 C9:5A
8EB0:C9 88 41 88 41 88 41 88:EA
8EB8:41 88 41 88 41 88 41 88:6A
8EC0:41 88 41 88 41 88 41 88:72
8EC8:41 88 41 C9 C9 88 00 C9:43
8ED0:C9 00 00 41 88 00 00 41:31
8ED8:88 00 00 41 88 00 91 E0:28
8EE0:72 80 91 E0 72 80 A0 00:63
8EE8:00 22 A0 30 20 22 22 74:40
8EF0:8A A0 22 74 8A A0 80 74:5C
8EF8:BA 80 B0 74 8A 80 A0 74:A2
8F00:8A 22 A0 74 8A 22 22 CF:EC
8F08:BA A0 22 00 00 A0 D0 62:B5
8F10:B1 80 D0 62 B1 80 00 00:33
8F18:00 00 00 00 00 00 1E 3C:01
8F20:3C 28 05 3C 3C 00 00 1E:AE
8F28:28 00 00 14 00 00 00 14:07
8F30:00 00 00 3C 28 00 14 3C:73
8F38:3C 00 14 3C 3C 00 1E 3C:E9
8F40:3C 28 1E 3C 3C 28 1E 3C:4B
8F48:3C 28 1E 3C 3C 28 1E 3C:53
8F50:3C 28 05 3C 3C 00 05 3C:01
8F58:2D 00 00 0F 0A 00 00 FC:29
8F60:A8 00 54 3F 7E 00 54 3F:3B
8F68:7E 00 BD 3F 3F A8 BD B5:CA
8F70:95 A8 BD B5 95 A8 BD 3F:E7
8F78:3F A8 BD 3F 3F A8 BD CC:5A
8F80:9D A8 BD C6 97 A8 BD 6B:3E
8F88:3F A8 BD 3F 3F A8 BD 3F:DD
8F90:3F A8 BD BD BD A8 54 54:BD
8F98:54 00 00 00 00 00 00 00:7B
8FA0:00 00 00 00 00 00 00 00:2F
8FA8:00 00 00 00 00 00 00 00:37
8FB0:00 00 00 00 00 00 00 54:93
8FB8:00 00 00 F8 A8 00 54 D0:0B
8FC0:76 00 E8 D0 33 A8 E8 D0:10
8FC8:33 A8 E8 D0 33 A8 E8 D0:7D
8FD0:33 A8 54 D0 76 00 00 F8:CC
8FD8:A8 00 00 54 00 00 00 00:63
8FE0:00 00 00 00 00 00 00 00:6F
8FE8:00 00 00 00 00 00 00 00:77
8FF0:00 00 00 00 00 00 00 00:7F
8FF8:00 00 00 00 00 00 00 00:87
9000:00 00 00 00 00 00 00 00:90
9008:00 00 00 00 00 00 00 00:98
9010:00 00 00 00 00 00 00 00:A0
9018:00 00 00 00 00 00 00 C3:6B
9020:82 00 41 C3 C3 00 41 C3:FD
9028:08 00 41 86 0C 00 00 0C:9F
9030:08 00 00 C3 00 00 44 C9:98
9038:82 02 44 CC 03 03 01 CC:2F
9040:89 03 01 46 88 00 41 C3:2F
9048:82 00 44 CC 88 00 00 C3:B5
9050:00 00 00 C3 00 00 00 30:D3
9058:00 00 00 30 20 00 00 C3:FB
9060:82 00 41 C3 C3 00 41 C3:3D
9068:08 00 41 86 0C 00 00 0C:DF
9070:08 00 00 C3 00 00 44 C9:D8
9078:82 02 44 CC 03 03 01 CC:6F
9080:89 03 01 46 88 00 44 C3:72
9088:82 00 41 CC C9 00 41 C3:74
9090:C3 00 30 82 30 00 30 20:15
9098:30 20 10 20 10 20 00 41:19
90A0:C3 00 00 C3 C3 82 00 04:FF
90A8:C3 82 00 0C 49 82 00 04:58
90B0:0C 00 00 00 C3 00 01 41:51
90B8:C6 88 03 03 CC 88 03 46:39
90C0:CC 02 00 44 89 02 00 41:2E
90C8:C3 82 00 44 CC 88 00 00:35
90D0:C3 00 00 00 C3 00 00 00:E6
90D8:30 00 00 10 30 00 00 41:19
90E0:C3 00 00 C3 C3 82 00 04:3F
90E8:C3 82 00 0C 49 82 00 04:98
90F0:0C 00 00 00 C3 00 01 41:91
90F8:C6 88 03 03 CC 88 03 46:79
9100:CC 02 00 44 89 02 00 41:6F
9108:C3 88 00 C6 CC 82 00 C3:BB
9110:C3 82 00 30 41 30 10 30:C7
9118:10 30 10 20 10 20 AF 0F:07
9120:FF FF 0F 5F FF FF 0F FF:29
9128:FF AF 5F FF FF 0F FF FF:D1
9130:AF 0F FF FF 0F 5F FF AF:99
9138:0F FF FF 0F 5F FF AF 0F:01
9140:FF FF 0F 5F FF FF 0F FF:49
9148:FF AF 5F FF FF 0F FF FF:F1
9150:AF 0F FF FF 0F 5F FF AF:B9
9158:0F FF FF 0F 5F FF 4F 4F:01
9160:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:69
9168:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:71
9170:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:79
9178:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:81
9180:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:89
9188:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:91
9190:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:99
9198:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:A1
91A0:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:A9
91A8:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:B1
91B0:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:B9
91B8:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:C1
91C0:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:C9
91C8:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:D1
91D0:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:D9
91D8:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:E1
91E0:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:E9
91E8:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:F1
91F0:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:F9
91F8:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:01
9200:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:0A
9208:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:12
9210:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:1A
9218:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:22
9220:4F 2A 2E 2E 2E 2A 2E 38:45
9228:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:2A
9230:2E 2E 57 2E 2E 2E 2E 2E:5B
9238:2E 2E 2A 2E 2E 2E 38 2E:40
9240:2E 2E 2E 2E 2E 2A 2E 2E:3E
9248:2A 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:2D
```

CAUCHEMAR

```
9250:4F 4F 4F 4F 4F 2E 38 2E:01
9258:2E 2E 2E 2E 4F 4F 4F 2E:BD
9260:2E 2E 2E 2E 4F 4F 2A 2E:A0
9268:4F 4F 2A 2E 2E 38 2E 2E:B2
9270:2E 2E 2E 2A 4F 2E 2A 4F:AC
9278:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 2E:61
9280:2E 2E 2E 2E 2E 4F 4F 4F:E5
9288:4F 4F 2E 2E 2E 2E 2E 4F:ED
9290:4F 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:B3
9298:2E 4F 2E 2E 38 2E 2E 2A:C1
92A0:2E 2E 4F 2E 2A 4F 2E 4F:01
92A8:4F 4F 4F 4F 4F 4F 2E 2E:70
92B0:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:B2
92B8:4F 3F 3F 3F 2E 3F 4F 2E:40
92C0:4F 2A 2E 2E 2E 2E 2E 2E:DF
92C8:2E 2E 2E 38 2E 2A 4F 2A:ED
92D0:2E 2E 2A 4F 2E 2E 4F 4F:31
92D8:4F 4F 4F 4F 4F 2E 2E 55:A6
92E0:4F 4F 4F 4F 5E 4F 2E 2E:B7
92E8:2E 2E 4F 2E 4F 2E 2E 2E:2C
92F0:4F 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:13
92F8:2E 2E 38 2E 4F 2E 4F 2A:42
9300:2E 5E 2E 2E 2E 4F 4F 4F:96
9308:4F 4F 4F 4F 2E 2E 2E 2E:8F
9310:2E 2E 2E 2E 38 2E 2E 2E:1D
9318:2E 38 2E 38 2E 2E 2E 2E:2F
9320:5E 2A 2A 2E 2E 2E 2E 2E:4B
9328:2E 38 2E 38 2E 2E 4F 2A:5C
9330:38 2E 4F 2E 4F 4F 4F 4F:E2
9338:4F 4F 4F 2E 2E 2E 2E 2A:9A
9340:2E 2E 2A 38 2A 2E 2E 2E:45
9348:4F 2E 4F 2E 2E 2E 2E 2E:8D
9350:4F 4F 2E 2E 2E 2E 2E 2E:95
9358:38 2E 38 2E 2E 38 2A 4F:96
9360:2E 4F 2E 4F 4F 4F 4F 4F:29
9368:4F 4F 2E 2E 2A 4F 4F 2E:EB
9370:2E 4F 4F 4F 2E 2E 2E 2E:D6
9378:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:7B
9380:4F 2E 2E 2E 2E 2E 2E 57:CD
9388:2E 38 2E 2E 38 2E 2E 2E:9F
9390:4F 2E 4F 4F 4F 4F 4F 4F:7A
9398:4F 2E 2E 4F 2E 2E 2A 2E:D9
93A0:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:A3
93A8:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2A 2A:A3
93B0:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2A:AF
93B8:38 2E 2E 4F 2E 2E 3F 4F:18
93C0:2E 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:AA
93C8:2E 4F 4F 2E 5E 4F 4F 2E:7F
93D0:2E 2E 4F 2E 2E 4F 4F 4F:57
93D8:2E 2E 2E 2E 4F 4F 4F 2E:3E
93E0:2E 2A 2E 2E 2E 2E 4F 4F:21
93E8:2E 2E 2E 2E 2E 4F 4F 2E:2D
93F0:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 5E:0A
93F8:4F 4F 2E 2E 2E 2E 2E 2E:3D
9400:2E 2E 2E 2E 2E 2E 38 2E:0E
9408:2E 2E 4F 4F 57 2A 2E 2E:73
9410:2E 2E 2A 2A 2E 38 2E 2E:16
9418:2E 2A 2E 2E 2E 4F 2E 4F:5A
9420:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:2C
9428:4F 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:4D
9430:2A 2E 2A 2E 2E 38 2A 2E:32
9438:2E 2E 2E 2A 5E 2E 2E 2E:68
9440:2E 4F 4F 2E 38 2E 2E 2E:90
9448:4F 2E 2E 2E 4F 2E 4F 4F:D0
9450:4F 4F 4F 4F 4F 2E 2E 2E:F9
9458:2E 2E 2E 2E 2E 2E 4F 4F:9E
9460:55 4F 2E 2E 4F 4F 5E 2E:1E
9468:2E 2A 4F 2E 2E 2E 2E 2A:85
9470:2E 2E 2A 38 40 2E 2E 2E:8C
9478:2E 2E 2E 4F 2E 4F 4F 4F:00
9480:4F 4F 4F 4F 3F 3F 3F 2E:3B
9488:3F 4F 4F 5E 2E 2E 2E 2E:0F
9490:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:94
9498:4F 2E 2E 2E 2E 2E 4F 2E:DE
94A0:5E 4F 4F 4F 2E 2E 2E 2E:37
94A8:2E 2E 4F 2E 4F 4F 4F 4F:51
94B0:4F 4F 4F 2E 38 4F 2E 2E:42
94B8:38 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:C6
94C0:2E 2E 2E 2E 2E 2A 2E 2E:C0
94C8:2E 2E 2E 2E 2A 2E 2A 2E:C4
94D0:2E 2E 2E 2E 4F 2E 2E 2E:F5
94D8:2E 4F 2E 4F 4F 4F 4F 4F:A2
94E0:4F 4F 2E 38 57 2E 2E 38:63
94E8:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:EC
94F0:2E 2E 2E 2E 2A 2E 2E 2E:F0
94F8:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:FC
9500:2E 2E 2E 4F 5E 4F 4F 4F:B9
9508:4F 2E 4F 4F 4F 4F 4F 4F:F4
9510:4F 2E 38 2A 2A 2A 38 5E:6E
9518:4F 4F 2E 2E 2E 2E 2E 2E:5F
9520:2E 2E 2E 2E 3F 2E 2E 2E:36
9528:2E 2E 2E 2E 2E 2A 2E 2E:29
9530:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:35
9538:2E 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:24
9540:2E 4F 4F 4F 5E 4F 2E 2E:F9
9548:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:4D
9550:2E 2E 2A 2E 2E 2E 2E 2E:51
9558:2E 5E 2E 2E 3F 2E 2E 2E:9E
9560:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E:65
9568:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 2A:50
9570:2A 2A 2E 2E 2E 2E 2E 2E:6D
9578:2E 2E 2E 2E 2E 2E 2E 2A:79
9580:2E 2A 2E 2A 2A 2A 2A 2E:71
9588:2A 2E 2A 2E 2A 2E 2E 2E:81
9590:2E 2A 2A 2A 2E 2E 2E 4F:AA
9598:4F 4F 4F 4F 4F 4F 5E 4F:B4
95A0:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:AD
95A8:5E 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:C4
```




```
95B0:4F 55 5E 5E 5E 4F 3F 3F:D0
95B8:3F 3F 5E 3F 3F 3F 5E 4F:93
95C0:4F 4F 4F 4F 4F 5E 4F 4F:DC
95C8:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:D5
95D0:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:DD
95D8:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:E5
95E0:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:ED
95E8:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:F5
95F0:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:FD
95F8:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:05
9600:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:0E
9608:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:16
9610:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:1E
9618:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:26
9620:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:2E
9628:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:36
9630:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:3E
9638:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:46
9640:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:4E
9648:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:56
9650:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:5E
9658:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:66
9660:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:6E
9668:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:76
9670:4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F 4F:7E
9678:4F 4F 02 00 01 00 00 30:DF
9680:30 30 30 30 0E 01 0D 01:F3
9688:0C 01 0C 02 0B 02 0A 02:52
9690:0B 02 0C 02 0C 03 0D 03:60
9698:0E 03 0F 03 0F 04 0F 05:78
96A0:0F 06 0F 07 0F 08 0F 09:90
96A8:10 09 11 09 11 0A 11 0B:A8
96B0:12 0B 12 0C 12 0B 12 0A:BA
96B8:12 09 12 08 12 07 12 06:B4
96C0:12 05 12 04 12 02 11 02:AA
96C8:10 02 10 03 10 02 10 01:A6
96D0:0F 01 00 00 86 96 0A 13:AF
96D8:09 13 08 13 07 13 08 13:DA
96E0:09 13 08 13 07 13 08 13:E2
96E8:09 13 08 13 08 12 09 12:EA
96F0:0A 12 00 00 D8 96 26 0B:3E
96F8:25 0B 25 09 25 0A 25 0B:48
9700:25 0C 25 0D 25 0E 25 0F:61
9708:24 0F 23 0F 23 0E 23 0D:65
9710:24 0D 24 0C 24 0B 24 0A:65
9718:24 09 24 08 25 08 00 00:35
9720:FB 96 1B 0A 1C 0A 1D 0A:B7
9728:1E 0A 1E 0B 1E 0C 1E 0B:63
9730:1E 0A 1D 0A 1C 0A 1B 0A:61
9738:1B 0B 1B 0C 1B 0B 00 00:42
9740:24 97 22 12 22 11 22 12:2D
9748:22 13 22 13 22 13 22 13:B3
9750:22 13 22 13 22 13 22 13:BB
9758:22 13 22 13 22 13 22 13:C3
9760:22 13 22 13 22 13 22 13:CB
9768:22 13 22 13 22 13 22 13:D3
9770:22 13 22 13 22 13 22 13:DB
9778:22 13 00 44 97 08 0C 09:3C
9780:0C 0A 0C 09 0C 08 0C 08:6A
9788:0D 00 00 7F 97 2A BB 97:8E
9790:7E 4F 23 7E 47 3E 2E E5:2D
9798:CD 77 98 E1 23 7E FE 00:BB
97A0:CC B0 97 22 BB 97 7E 4F:5B
97A8:23 7E 47 3E 40 C3 77 98:77
97B0:21 7D 97 C9 2A 7B 97 7E:FF
97B8:4F 23 7E 47 3E 2E E5 CD:A4
97C0:77 98 E1 23 7E FE 00 CC:B2
97C8:D7 97 22 7B 97 7E 4F 23:F1
97D0:7E 47 3E 40 C3 77 98 21:9D
97D8:42 97 C9 2A 40 97 7E 4F:DF
97E0:23 7E 47 3E 2E E5 CD 77:F4
97E8:98 E1 23 7E FE 00 CC FE:61
97F0:97 22 40 97 7E 4F 23 7E:85
97F8:47 3E 40 C3 77 98 21 22:69
9800:97 C9 2A 20 97 7E 4F 23:C9
9808:7E 47 3E 2E E5 CD 77 98:92
9810:E1 23 7E FE 00 CC 25 98:B1
9818:22 20 97 7E 4F 23 7E 47:3E
9820:3E 40 C3 77 98 21 F6 96:B5
9828:C9 2A F4 96 7E 4F 23 7E:AB
9830:47 3E 2E E5 CD 77 98 E1:1D
9838:23 7E FE 00 CC 4C 98 22:41
9840:F4 96 7E 4F 23 7E 47 3E:55
9848:40 C3 77 98 21 D6 96 C9:4B
9850:2A D4 96 7E 4F 23 7E 47:31
9858:3E 2E E5 CD 77 98 E1 23:21
9860:7E FE 00 CC 73 98 22 D4:41
```






```
9868:96 7E 4F 23 7E 47 3E 40:C9
9870:C3 77 98 21 84 96 C9 21:FF
9878:4B 89 11 2F 00 19 10 FD:4A
9880:06 00 09 77 C9 21 5E 91:77
9888:11 BB 88 01 26 05 ED B0:3A
9890:CD 96 98 C3 E6 9A 21 00:87
9898:C0 06 0C C5 E5 06 14 C5:8B
98A0:E5 DD 21 1E 91 CD 49 9D:7D
98A8:E1 23 23 23 23 C1 10 EF:6D
98B0:E1 01 A0 00 09 C1 10 E3:87
98B8:CD CB 9D 3E 4F CD 1E BB:B8
98C0:C0 3A DC 8D FE 39 20 06:18
98C8:3A DD 8D FE 39 C8 3A D9:16
98D0:8D FE 36 20 08 3A DA 8D:F2
98D8:FE 34 CA 21 99 CD BC 99:18
98E0:CD 9F 99 CD 04 9A C3 40:EB
98E8:9A CD 7D 99 3E 01 CD 1E:27
98F0:BB C4 4A 9C 3E 08 CD 1E:1E
98F8:BB C4 7B 9C 3E 02 CD 1E:51
9900:BB C4 1A 9C CD BB 9B CD:BE
9908:BB 99 CD 50 98 CD 29 98:38
9910:CD 02 98 CD DB 97 CD B4:D0
9918:97 CD 8D 97 CD C0 9C 18:7A
9920:9A C1 C9 21 29 99 C3 AA:2D
9928:BC 01 01 01 CB 00 1E 0F:75
9930:03 00 21 38 99 C3 AA BC:E7
9938:01 02 02 14 00 01 05 19:09
9940:00 21 47 99 C3 AA BC 81:84
9948:03 03 14 00 00 0F 07 00:11
9950:21 56 99 C3 AA BC 81 04:A7
9958:04 64 00 00 0F 64 00 21:ED
9960:65 99 C3 AA BC 01 05 05:2B
9968:00 00 00 05 20 00 21 74:BB
9970:99 C3 AA BC 01 06 06 00:D8
9978:00 00 05 20 00 21 83 99:73
9980:C3 AA BC 81 07 07 01 00:D2
9988:00 00 01 00 3A D5 8D 47:05
9990:3A D4 8D 4F CD B2 9C FE:2C
9998:40 C0 C1 C1 C3 3C 9B 3A:87
99A0:D5 8D 3D 47 3A D4 8D 4F:09
99A8:CD B2 9C FE 57 C0 3E 30:DF
99B0:32 DC 8D 3E 2F 32 DD 8D:ED
99B8:C3 8A 9A 3A D5 8D 47 3A:55
99C0:D4 8D 4F CD B2 9C FE 2A:4C
99C8:28 01 C9 3E 2E 77 3A DA:4A
99D0:8D 3C 32 DA 8D FE 3A 20:23
99D8:0C 3E 30 32 DA 8D 3A D9:97
99E0:8D 3C 32 D9 8D CD 41 99:81
99E8:3E 1F CD 5A BB 3E 07 CD:D2
99F0:5A BB 3E 19 CD 5A BB 3A:11
99F8:D9 8D CD 5A BB 3A DA 8D:7A
9A00:CD 5A BB C9 3A D8 8D FE:E2
9A08:00 C8 C1 3A D5 8D 47 3A:48
9A10:D4 8D 4F CD B2 9C FE 2E:A1
9A18:20 18 3A D5 8D 3D 32 D5:CA
9A20:8D CB 27 CB 27 CB 27 C6:E3
9A28:64 32 77 99 CD 6E 99 C3:FF
9A30:04 99 AF 32 D8 8D 3A D5:BC
9A38:8D 3D 32 D5 8D C3 04 99:90
9A40:3A D5 8D 3C 47 3A D4 8D:94
9A48:4F CD B2 9C FE 2E 28 21:C1
9A50:FE 2A 28 1D FE 40 28 19:D6
9A58:FE 3F 28 08 FE 55 28 03:DD
9A60:C3 E9 98 C9 CD 32 99 3A:D9
9A68:D4 8D 3C 32 D4 8D C3 04:F9
9A70:99 3A D5 8D 3C 32 D5 8D:0F
9A78:CB 27 CB 27 CB 27 C6 64:12
9A80:32 68 99 CD 5F 99 21 04:37
9A88:99 E5 3A DD 8D 3C 32 DD:8F
9A90:8D FE 3A 20 0C 3E 30 32:BB
9A98:DD 8D 3A DC 8D 3C 32 DC:89
9AA0:8D 3E 1F CD 5A BB 3E 12:56
9AA8:CD 5A BB 3E 19 CD 5A BB:5D
9AB0:3A DC 8D CD 5A BB 3A DD:E6
9AB8:8D CD 5A BB C9 3A D6 8D:27
9AC0:FE 01 28 11 3A D7 8D FE:2E
9AC8:FF 28 05 DD 21 9E 90 C9:B3
9AD0:DD 21 DE 90 C9 3A D7 8D:3D
9AD8:FE FF 28 05 DD 21 1E 90:48
9AE0:C9 DD 21 5E 90 C9 CD BD:82
9AE8:9A DD E5 E1 11 F2 9D 01:60
9AF0:40 00 ED B0 CD 50 99 06:23
9AF8:10 C5 21 32 9E 06 40 36:D4
9B00:00 10 FC 21 F2 9D 11 36:9E
9B08:9E 01 3C 00 ED B0 21 32:6E
9B10:9E 11 F2 9D 01 40 00 ED:17
9B18:B0 CD 19 BD CD 19 BD CD:76
9B20:19 BD CD 19 BD CD 19 BD:D7
9B28:CD 19 BD CD BB 9B 21 40:EA
9B30:C3 DD 21 32 9E CD 49 9D:0F
9B38:C1 10 BE C9 CD BD 9A DD:2C
9B40:E5 E1 11 F2 9D 01 40 00:82
9B48:ED B0 CD 50 99 06 10 C5:11
9B50:C5 21 32 9E 06 40 36 00:1D
9B58:10 FC 21 F2 9D 11 36 9E:94
9B60:01 3C 00 ED B0 21 32 9E:C6
9B68:11 F2 9D 01 40 00 ED B0:81
9B70:C1 78 FE 10 28 12 3E 10:DA
9B78:90 CB 27 CB 27 4F 06 00:DC
9B80:11 32 9E 21 5E 8F ED B0:A7
9B88:CD 19 BD CD 19 BD CD 19:4F
9B90:BD CD 19 BD CD 19 BD CD:FB
9B98:19 BD CD BB 9B 21 40 C3:50
9BA0:DD 21 32 9E CD 49 9D C1:7D
9BA8:10 A5 DD 21 5E 8F 3E 00:21
9BB0:32 33 9E 32 34 9E CD E9:08
9BB8:9A C9 00 3A BA 9B 3C FE:7F
9BC0:03 20 01 AF 32 BA 9B FE:B3
9BC8:00 28 1D FE 01 28 32 3E:3F
9BD0:0C 01 18 18 CD 32 BC 3E:A1
9BD8:01 01 0F 0F CD 32 BC 3E:BC
9BE0:05 01 0A 0A CD 32 BC C9:19
9BE8:3E 05 01 18 18 CD 32 BC:B2
9BF0:3E 0C 01 0F 0F CD 32 BC:AF
9BF8:3E 01 01 0A 0A CD 32 BC:A2
9C00:C9 3E 01 01 18 18 CD 32:D4
9C08:BC 3E 05 01 0F 0F CD 32:C1
9C10:BC 3E 0C 01 0A 0A CD 32:C6
9C18:BC C9 3A D8 8D FE 00 C0:96
9C20:3A D5 8D 3C 47 3A D4 8D:76
9C28:4F CD B2 9C FE 5E C0 3A:84
9C30:D5 8D 3D 32 D5 8D CB 27:F1
9C38:CB 27 CB 27 C6 64 32 77:8B
9C40:99 CD 6E 99 3E 01 32 D8:92
9C48:8D C9 3A D4 8D FE 27 C8:C2
9C50:3C 4F 3A D5 8D 47 CD B2:D9
9C58:9C FE 2E 28 09 FE 2A 28:3D
9C60:05 FE 40 28 01 C9 CD 23:21
9C68:99 CD 8A 9A 3A D4 8D 3C:65
9C70:32 D4 8D 3E 01 32 D6 8D:73
9C78:C3 A9 9C 3A D4 8D FE 00:B5
9C80:C8 3D 4F 3A D5 8D 47 CD:20
9C88:B2 9C FE 2E 28 09 FE 2A:F7
9C90:28 05 FE 40 28 01 C9 CD:56
9C98:23 99 CD 8A 9A 3A D4 8D:7C
9CA0:3D 32 D4 8D 3E FF 32 D6:51
9CA8:8D 3A D7 8D EE FF 32 D7:65
9CB0:8D C9 21 4C 89 04 11 2F:DC
9CB8:00 19 10 FD 59 19 7E C9:33
9CC0:21 4A 89 3A D5 8D 47 04:37
9CC8:11 2F 00 19 10 FD 3A D4:DB
9CD0:8D 5F 16 00 19 01 C1 00:49
9CD8:ED 42 E5 FD E1 21 A4 C0:EB
9CE0:06 09 C5 FD E5 78 06 0F:BF
9CE8:C5 E5 F5 FE 05 20 06 78:C4
9CF0:FE 08 CA 18 9D CD 7B 9D:F6
9CF8:FD 23 CD 49 9D F1 E1 23:5C
9D00:23 23 23 C1 10 E2 01 64:1E
9D08:00 09 EB E1 01 2F 00 09:B3
9D10:E5 FD E1 EB C1 10 CB C9:C0
9D18:3A D6 8D FE 01 28 15 3A:C8
9D20:D7 8D FE FF 28 07 DD 21:4B
9D28:9E 90 C3 F8 9C DD 21 DE:26
9D30:90 C3 F8 9C 3A D7 8D FE:50
9D38:FF 28 07 DD 21 1E 90 C3:72
9D40:F8 9C DD 21 5E 90 C3 F8:18
9D48:9C 06 10 C5 E5 DD 7E 00:9C
9D50:77 23 DD 23 DD 7E 00 77:59
9D58:23 DD 23 DD 7E 00 77 23:0D
9D60:DD 23 DD 7E 00 77 DD 23:CF
9D68:E1 CD 71 9D 67 C1 10 DB:D4
9D70:C9 7C C6 08 D0 11 50 C8:19
9D78:19 7C C9 FD 7E 00 FE 4F:3B
9D80:28 21 FE 57 28 22 FE 5E:61
9D88:28 23 FE 38 28 24 FE 3F:2F
9D90:28 25 FE 55 28 26 FE 40:59
9D98:28 27 FE 2A 28 28 DD 21:FA
9DA0:DE 8F C9 DD 21 DE 8D C9:A5
9DA8:DD 21 1E 8E C9 DD 21 5E:14
9DB0:8E C9 DD 21 9E 8E C9 DD:74
9DB8:21 DE 8E C9 DD 21 1E 8F:56
9DC0:C9 DD 21 5E 8F C9 DD 21:D8
9DC8:9E 8F C9 21 D8 9D 7E FE:6D
9DD0:00 C8 CD 5A BB 23 18 F6:48
9DD8:0F 04 1F 01 19 53 43 4F:A6
9DE0:52 45 3A 30 30 20 46 41:55
9DE8:54 49 47 55 45 3A 30 30:9D
9DF0:25 00 00 00 00 00 00 00:B2
9DF8:00 00 00 00 00 00 00 00:95
9E00:00 00 00 00 00 00 00 00:9E
9E08:00 00 00 00 00 00 00 00:A6
9E10:00 00 00 00 00 00 00 00:AE
9E18:00 00 00 00 00 00 00 00:B6
9E20:00 00 00 00 00 00 00 00:BE
9E28:00 00 00 00 00 00 00 00:C6
9E30:00 00 00 00 00 00 00 00:CE
9E38:00 00 00 00 00 00 00 00:D6
9E40:00 00 00 00 00 00 00 00:DE
9E48:00 00 00 00 00 00 00 00:E6
9E50:00 00 00 00 00 00 00 00:EE
9E58:00 00 00 00 00 00 00 00:F6
9E60:00 00 00 00 00 00 00 00:FE
9E68:00 00 00 00 00 00 00 00:06
9E70:00 00 00 00 00 00 00 00:0E
9E78:00 00 00 00 00 00 00 00:16
9E80:00 00 00 00 00 00 00 00:1E
```



MACHAON

Victime de son avidité, un gentil papillon à très mal choisi son lieu de butinage. Des rochers instables menacent à tout instant notre lépidoptère affamé, qui, pour se rassasier des fruits de cinq tableaux particulièrement pervers, devra faire preuve de logique et de sang-froid. Ce jeu utilise le joystick et tourne tel quel sur 6128. L'adaptation aux modèles 464 et 664, nécessite les modifications présentes dans les REM 2300, 2310.

Hervé Monchatre

```
1 REM * * * * * * * * * * * * * * * * [967]
2 REM *                             * [403]
3 REM *          Machaon            * [1100]
4 REM *                             * [403]
5 REM *                             * [403]
6 REM * h.monchatre      avr.1987   * [1536]
7 REM *                             * [403]
8 REM * * * * * * * * * * * * * * * * [967]
9 REM                                 [272]
10 REM                                [272]
20 REM Touche COPY -  Suicide du pa [1507]
pillon
30 REM                                [272]
40 DATA 349,233,208,174,349,233,208 [3297]
,174,349,233,208,174,349,233,208,17
4
50 DATA 311,261,208,174,311,261,208 [4227]
,174,311,261,208,174,311,261,208,17
4
60 DATA 261,233,208,174,261,233,208 [3424]
,174,261,233,208,174,261,233,208,15
5
70 DATA 311,261,207,155,311,261,207 [3944]
,155,311,261,207,155,311,261,207,15
5
80 DATA 349,233,207,138,349,233,207 [3547]
,138,349,233,207,138,349,233,207,13
8
90 DATA 311,261,207,130,311,261,207 [3542]
,130,311,261,207,130,311,261,207,13
0
100 DATA 261,233,208,174,261,233,20 [3417]
8,174,261,233,208,174,261,233,208,1
74
110 DATA 311,261,207,155,311,261,20 [3944]
7,155,311,261,207,155,311,261,207,1
55
120 DATA 3,5,2,3,4,4,3,2,5,2,3,3,5, [1721]
4,2,3,3,2
130 DATA 3,2,3,3,2,3,3,2,4,4,2,3,3, [2298]
4,3,3,3,3
140 DATA 3,3,3,3,3,5,3,3,3,3,2,3, [1425]
3,3,3,5,2
150 DATA 3,2,2,4,3,4,4,4,3,5,4,3,4, [1998]
2,3,4,4,4
160 DATA 3,2,5,4,3,2,2,2,3,3,4,3,4, [2662]
3,2,3,3,3
170 DATA 3,3,3,4,3,2,5,2,3,3,4,5,4, [1405]
3,3,3,4,5
180 DATA 3,4,4,4,3,3,3,3,3,3,4,3,4, [1722]
3,4,4,4,3
190 DATA 3,3,2,3,3,3,5,3,3,4,4,3,4, [1670]
3,3,5,2,3
200 DATA 3,4,5,4,3,4,2,3,2,3,3,3,3, [1794]
3,4,4,3,3
210 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3,5,2,2,2,2, [1846]
3,5,3,3,2
220 DATA 1,1                        [273]
230 DATA 3,3,3,2,2,3,4,2,3,5,3,2,3, [1941]
2,3,3,5,3
240 DATA 3,2,5,2,3,3,4,5,3,3,3,3,3, [2000]
3,2,3,3,3
250 DATA 4,3,2,3,3,2,4,5,4,4,3,4,4, [1337]
4,4,4,3,3
260 DATA 3,3,3,2,3,3,3,3,4,4,3,4,2, [1710]
2,2,2,3,2
270 DATA 3,2,3,2,3,3,3,3,3,5,3,4,5, [1805]
5,2,2,3,3
280 DATA 3,4,4,5,4,4,2,3,3,3,3,4,2, [1649]
2,2,2,3,5
290 DATA 5,4,3,2,3,4,3,4,4,4,4,4,3, [920]
3,3,3,3,3
300 DATA 3,4,3,3,2,4,3,5,3,2,3,3,3, [1926]
2,3,3,2,3
310 DATA 3,4,4,3,4,4,2,3,3,3,2,3, [1920]
3,3,2,2,3
320 DATA 3,2,3,3,5,3,3,3,2,3,5,3,2, [2325]
3,5,3,3,3
330 DATA 1,1                        [273]
340 DATA 0,2,2,3,4,3,3,3,3,4,5,4,2, [1477]
2,2,2,2,4
350 DATA 0,4,5,3,4,2,3,2,4,4,2,4,2, [1961]
5,3,3,5,4
360 DATA 0,2,3,3,3,5,3,5,4,3,3,3,2, [1340]
3,2,2,3,4
370 DATA 0,4,4,4,4,4,4,4,4,3,2,3,3, [1817]
3,2,2,3,4
380 DATA 0,4,3,2,3,0,5,3,3,5,4,3,2, [2216]
3,5,2,3,4
390 DATA 0,4,3,3,3,0,4,4,4,4,4,3,2, [1765]
3,3,3,3,3
400 DATA 0,3,3,3,3,0,3,3,3,2,3,3,3, [2370]
3,3,3,4,2
410 DATA 0,4,3,3,2,0,4,3,3,3,4,4,4, [1617]
3,4,3,3,2
420 DATA 0,4,3,3,2,0,4,5,3,3,2,3,3, [1655]
5,4,3,5,3
430 DATA 0,4,5,3,2,0,4,3,3,3,2,5,3, [2197]
3,4,5,3,3
440 DATA 9,1                        [114]
450 DATA 2,2,2,3,3,5,5,3,3,3,3,2,2, [1506]
3,5,4,2,2
460 DATA 3,5,3,3,2,3,3,2,3,4,4,3,3, [1829]
2,3,4,3,3
470 DATA 3,3,3,3,3,3,3,2,3,5,3,3,3, [2061]
3,3,4,0,5
480 DATA 5,3,3,3,2,2,4,0,4,4,4,3,3, [1677]
3,3,4,0,3
490 DATA 4,4,3,3,3,3,4,0,3,2,4,3,2, [2114]
2,5,4,0,3
500 DATA 3,3,5,3,2,3,5,0,3,2,4,3,2, [2010]
2,3,4,3,3
510 DATA 0,3,3,3,4,3,4,0,3,3,3,3,3, [1700]
```

LES MAITRES DE L'UNIVERS SONT ARRIVES!!

Vous allez pouvoir vivre cette aventure tandis que le combat entre le bien et le mal se poursuit.

Les Maitres de l'Univers, le film, met en scène l'éternel conflit à mort du bien contre le mal. Les Maitres de l'Univers, le jeu vidéo tiré du film vous permet de contrôler les forces du bien pour livrer bataille aux forces du mal, la récompense étant la "CLE" pour voyager dans le temps et par là même le titre de Maitre de l'Univers.
Prise dans un tourbillon dans le temps, la "CLE" est tombée entre les mains d'un étudiant américain qui ne soupçonne rien.

Il est loin de se douter qu'il détient là un pouvoir terrifiant. Pensant qu'il s'agit d'un instrument de musique, il ne se rend pas compte que chaque note qu'il joue attire le redoutable Skeletor et son armée diabolique commandée par l'incroyablement puissant Evil-Lyn. Une fois la "CLE" en leur possession, qui pourra les empêcher de se sauver vers les quartiers louches d'Amérique et de revenir à Eternia pour y semer le désordre total?
Un seul homme est capable d'arracher la terre à cette domination du mal.
Tandis que HE MAN affronte Skeletor dans la lutte pour Eternia, le chapitre final qui décidera du sort de l'humanité pour toujours.

CBM 64/128
Cassette
Disque

SPECTRUM

AMSTRAD
Cassette
Disque

ATARI ST

LES
MAITRES
DE L'UNIVERS
Le Film

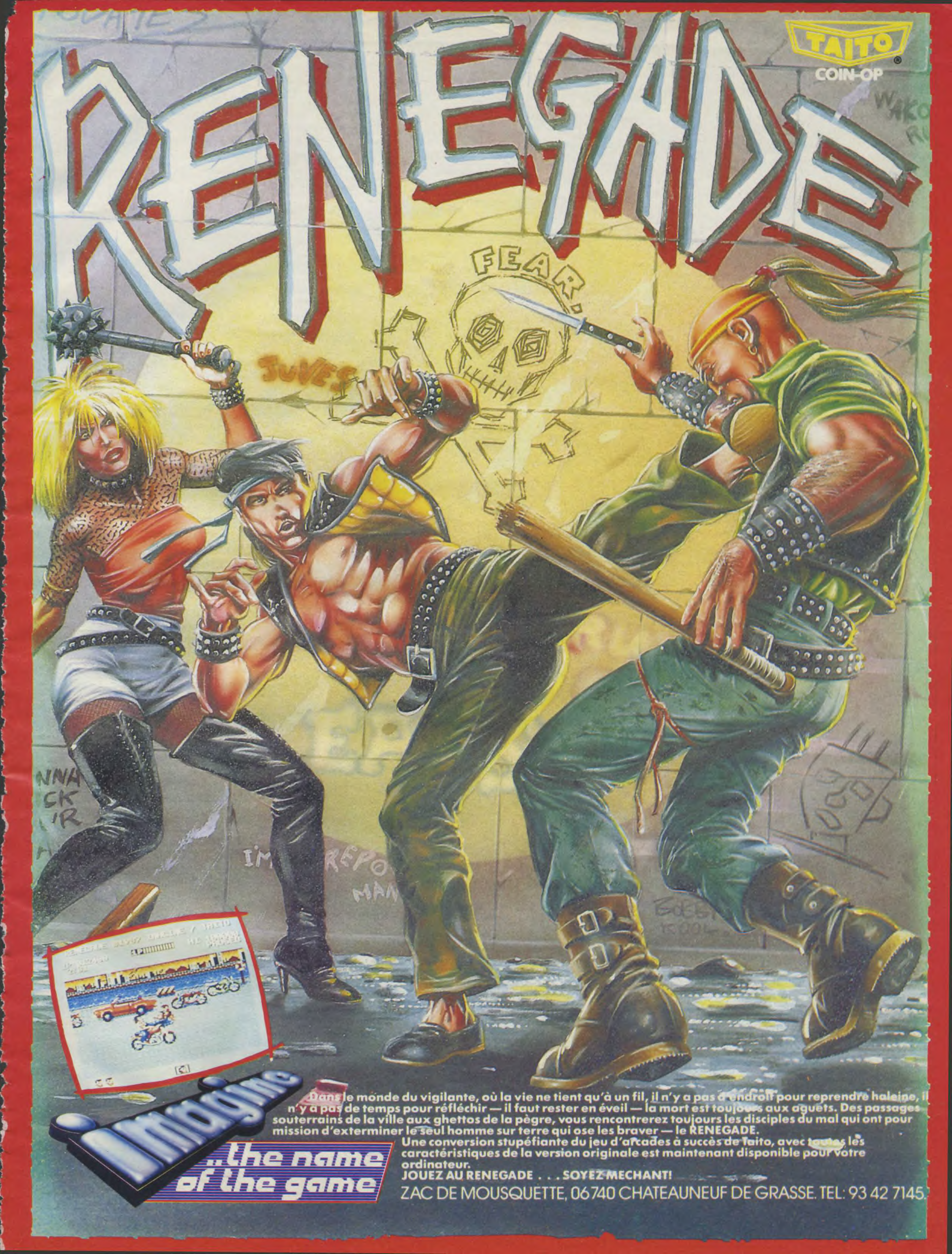




Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. ENGLAND. Tel: (0742) 753423

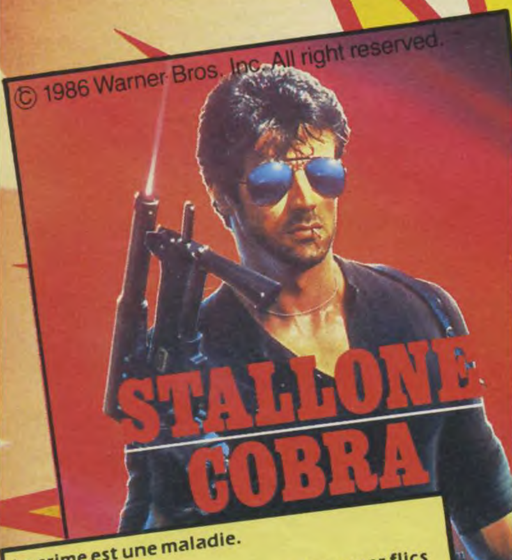


DON'T MISS!...
5 ALL-ACTION COMPUTER HITS
LIVE AMMO
ARMY MOVES
Vous êtes membre du Corps d'Opérations Spéciales, un commando de choc chargé des missions les plus dangereuses.
Vous traversez le désert à bord de votre jeep, en hélicoptère ou en avion pour retrouver les plans diaboliques échaffaudés par l'ennemi.
RAMBO FIRST BLOOD PART II
Dans la jungle du Vietnam, retrouvez les prisonniers oubliés.
Rambo doit délivrer les prisonniers de la guerre et retourner à la base.
GREEN BERET
RESCUE THE CAPTIVES!
Vous êtes une véritable machine de combat dont la mission est d'infiltrer les quatre installations ennemies. Seul, contre les dangers.
TOP GUN
Soyez le pilote le plus brillant de la navy américaine. Un face à face avec les autres élèves mais surtout avec vous-même pour aller au-delà de vos limites.
Vous avez à votre disposition des missiles à têtes chercheuses. Vous devez aussi faire preuve de reflexes et d'abilité pour être le meilleur.
THE GREAT ESCAPE
Allemagne 1942. La guerre est terminée, vous avez été capturé et placé dans un camp de haute sécurité. La victoire n'est pas loin mais vous devez vous évader non sans mal.
Une simulation palpitante : les gardes, les projecteurs, les tours de contrôle, les chiens, le tunnel et le commandant diabolique assurent à ce jeu un réalisme surprenant.
ARMY MOVES
DINAMIC
RAMBO
FIRST BLOOD PART II
GREEN BERET
Konami
TOP GUN
GREAT ESCAPE
LIVE AMMO
ocean
5 ALL-ACTION COMPUTER HITS
UNE EXCLUSIVITE
INNELEC
5 JEUX POUR :
VERSION CASSETTE
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
149,00 F
VERSION DISQUETTE
AMSTRAD
COMMODORE
179,00 F
fnac
Disponible à la FNAC et dans les 1600 points de vente INNELEC.
Innelec, 110, bis Avenue du Général Leclerc - 93506 Pantin Cedex - Tél



TAITO
COIN-OP
RENEGADE
FEAR
imagine
..the name of the game
Dans le monde du vigilante, où la vie ne tient qu'à un fil, il n'y a pas d'endroit pour reprendre haleine, il n'y a pas de temps pour réfléchir — il faut rester en éveil — la mort est toujours aux aguets. Des passages souterrains de la ville aux ghettos de la pègre, vous rencontrerez toujours les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul homme sur terre qui ose les braver — le RENEGADE.
Une conversion stupéfiante du jeu d'arcades à succès de Taito, avec toutes les caractéristiques de la version originale est maintenant disponible pour votre ordinateur.
JOUEZ AU RENEGADE . . . SOYEZ MECHANT!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

OCEAN'S ALL STAR HITS N.2



Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la ''Brigade Zombie'' et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du ''Balafreur nocturne.''
Le Cobra a l'action.

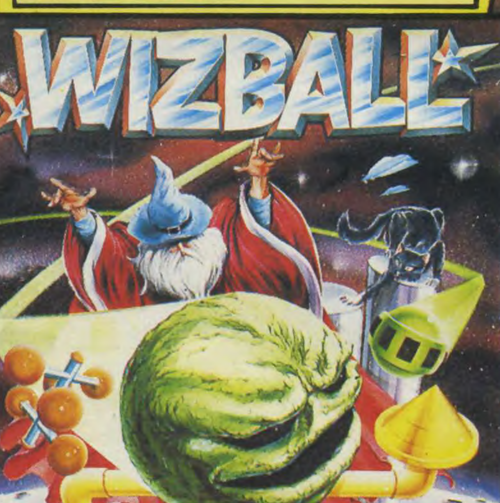
HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique — Action en 3 D.



Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!



ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais de toutes facons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.



Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorèes; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.



L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

ocean

Ensemble de six jeux accessible à votre ''budget argent de poche''

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL: 93 42 7145.

MACHAON

```
3,3,4,2,3
520 DATA 0,4,4,3,2,0,4,0,3,3,4,4,4, [2139]
3,2,4,2,3
530 DATA 0,5,4,3,2,0,4,0,3,5,4,2,2, [1869]
3,3,3,3,3
540 DATA 0,4,4,3,2,5,4,5,3,3,2,5,3, [2443]
3,3,3,3,3
550 DATA 17,2                        [390]
560 DATA 2,2,5,3,2,4,3,0,5,2,3,3,5, [1141]
3,3,2,2,2
570 DATA 2,4,4,4,2,4,2,0,3,0,2,2,4, [1033]
4,4,2,5,2
580 DATA 3,3,2,2,3,3,3,0,4,0,2,3,5, [1455]
2,3,2,3,2
590 DATA 3,2,3,2,2,2,3,0,4,4,4,3,4, [1288]
3,4,4,3,3
600 DATA 3,5,3,3,5,2,3,0,3,0,4,5,3, [1630]
3,5,2,2,3
610 DATA 2,2,3,3,3,3,3,0,4,0,2,2,3, [1529]
2,3,5,2,4
620 DATA 2,2,3,2,3,2,3,0,4,0,2,2,3, [1475]
2,3,2,2,3
630 DATA 5,3,4,5,4,4,3,0,4,0,2,2,3, [1646]
3,3,3,2,2
640 DATA 3,3,4,4,2,2,3,0,4,0,3,3,3, [1678]
2,2,3,2,3
650 DATA 3,3,3,3,3,3,3,0,4,0,4,2,5, [1422]
3,3,3,5,5
660 DATA 1,10                        [370]
670 DATA 3,2,3,2,2,3,3,5,3,2,3,4,2, [1594]
2,2,5,3,3
680 DATA 3,3,3,5,3,3,3,3,4,3,2,3,2, [1661]
2,4,4,4,2
690 DATA 4,0,3,3,3,2,3,3,2,3,3,3,3, [1527]
3,0,0,3,3
700 DATA 5,0,3,3,3,3,3,2,3,3,2,3,2, [1327]
3,4,5,4,3
710 DATA 2,0,3,2,2,3,3,5,4,3,2,2,2, [1317]
3,3,4,3,2
720 DATA 5,0,3,2,3,3,2,3,3,3,2,3,2, [2167]
3,5,3,3,2
730 DATA 3,0,5,3,3,2,3,3,2,5,3,3,3, [1355]
2,2,2,2,3
740 DATA 4,0,4,3,2,4,4,3,3,3,4,3,3, [2071]
0,0,0,2,5
750 DATA 5,0,3,3,5,3,2,3,4,3,2,3,3, [2111]
4,4,4,2,4
760 DATA 4,0,4,3,2,3,3,3,2,3,3,2,5, [1590]
3,3,3,3,5
770 DATA 1,1                         [273]
780 ENV 1,10,-1,1:ENT 1,10,-1,1:ENV [3387]
 2,5,110,5:ENT 2,15,-30,1,5,50,1:EN
V 3,12,-1,5:ENT 3,20,10,1
790 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,0:INK 2, [10703]
0:INK 3,0:MODE 1:WINDOW 3,38,3,22:W
INDOW #1,1,40,25,25:WINDOW #2,1,40,
1,24:PEN 1 :PAPER 0:PEN #1,3:PAPER
#1,0:PAPER #2,0:PEN #2,2:PEN #3,3
800 DEFINT a-z:DIM a(18,11),sc(5),s [9741]
c$(5),mu(130):FOR i=1 TO 18:a(i,0)=
4:a(i,10)=4:NEXT:FOR i=1 TO 5:sc$(i
)="........":NEXT:FOR i=1 TO 128:RE
AD mu(i):NEXT: GOSUB 1220:GOTO 2090
810 SPEED KEY 1,1:CLS #1:INK 1,0:IN [9859]
K 2,0:INK 3,0:FOR i=1 TO 23 STEP 22
:FOR j=1 TO 39 STEP 2:LOCATE #2,j,i
:PRINT #2,g$;:NEXT:NEXT:FOR i=3 TO
21 STEP 2:FOR j=1 TO 39 STEP 38:LOC
ATE #2,j,i:PRINT #2,g$;:NEXT:NEXT
820 LOCATE #1,3,1:PRINT #1,"SCORE " [8195]
;USING "######";s:LOCATE #1,17,1:PR
INT #1,"VIES ";CHR$(219)+" "+CHR$(2
19)+" "+CHR$(219):LOCATE #1,29,1:PR
INT #1,"TABLEAU"
830 LOCATE #1,37,1:PRINT #1,USING " [4542]
##";t:CLS:INK 1,18:INK 2,6:INK 3,26
840 FOR i=1 TO 10:FOR j=1 TO 18:REA [5438]
D a:a(j,i)=a:LOCATE j*2-1,i*2-1:IF
a<2 THEN PEN a:PRINT f$;
850 IF a=2 THEN PEN 3:PAPER 0:PRINT [9102]
 c$;:ELSE IF a=3 THEN PEN 2:PAPER 1
:PRINT e$;:ELSE IF a=4 THEN PEN 2:P
APER 0:PRINT g$;:ELSE IF a=5 THEN P
APER 1:PEN 2:PRINT b$;
860 NEXT:NEXT:READ b,c:x=b:y=c:PEN  [4238]
0:PAPER 1:LOCATE x*2-1,y*2-1:PRINT
a$
870 CALL &BB06:IF INKEY(9)=0 THEN 1 [2406]
180
880 IF INKEY(72)=0 THEN dy=-1:dx=0: [1696]
GOTO 930
890 IF INKEY(73)=0 THEN dy=1:dx=0:G [2350]
OTO 930
900 IF INKEY(74)=0 THEN dx=-1:dy=0: [2276]
GOTO 930
910 IF INKEY(75)=0 THEN dx=1:dy=0:G [1424]
OTO 930
920 GOTO 870                         [534]
930 IF y+dy<1 OR y+dy>10 OR x+dx<1  [2113]
OR x+dx>18 THEN 870
940 a=a(x+dx,y+dy):IF a=4 THEN 870  [2811]
950 IF a=5 THEN a(x+dx,y+dy)=1:p=p+ [3437]
1:s=s+100:LOCATE #1,9,1:PRINT #1,US
ING"######";s
960 IF (a=2 OR a=8) AND dy=-1 THEN  [3480]
870:ELSE IF (a=2 OR a=8) THEN 1140
970 IF a=0 THEN ch=1:PAPER 0:l=3    [866]
980 IF a(x,y)>0 THEN a(x,y)=1:ELSE  [2006]
a(x,y)=0
990 PEN a(x,y):LOCATE x*2-1,y*2-1:P [8577]
RINT f$;:x=x+dx:y=y+dy:PEN 1:LOCATE
 x*2-1,y*2-1:PRINT a$;:l=0:CLEAR IN
PUT:SOUND 1,500,2,4,0,0,10
1000 IF a(x,y)>0 THEN a(x,y)=1:ELSE [2006]
 a(x,y)=0
1010 IF a=5 THEN FOR I=10 TO 1 STEP [3401]
 -1:SOUND 1,200,4,I:NEXT
1020 IF r=1 THEN x1=x+dx:y1=y+dy:a( [12466]
x1,y1)=b:WHILE (y1<10 AND a(x1,y1+1
)<2):PEN a(x1,y1):LOCATE x1*2-1,y1*
2-1:PRINT f$;:y1=y1+1:PAPER 0:PEN 3
:LOCATE x1*2-1,y1*2-1:PRINT c$;:WEN
D
1030 IF r=1 THEN PAPER 1:IF a(x1,y1 [3700]
)=0 THEN a(x1,y1)=8:ELSE a(x1,y1)=2
1040 IF r=1 AND Y1<>Y+DY THEN SOUND [3951]
 1,1000,30,1,2,2,30:r=0:ELSE r=0
1050 IF ch=1 THEN y1=y:y2=y:PAPER 0 [10308]
:WHILE (y1<10 AND a(x,y1+1)=0):PEN
```






```
0:LOCATE x*2-1,y1*2-1:PRINT f$;:y1=
y1+1:PEN 3:LOCATE x*2-1,y1*2-1:PRIN
T a$;:SOUND 1,100+Y1,5,8,0,0,30:WEN
D
1060 IF ch=1 THEN ch=0:y=y1:PAPER 1 [1946]
:GOTO 1070:ELSE y2=y
1070 x1=x-dx:FOR i=0 TO 10:y1=y2-dy [7132]
-i:c=a(x1,y1-1):IF (c=2 OR c=8) THE
N 1080:ELSE i=10:PAPER 1:GOTO 1130
1080 y1=y1-1:IF c=8 THEN a(x1,y1)=0 [2017]
:ELSE a(x1,y1)=1
1090 WHILE (y1<10 AND a(x1,y1+1)<2) [8835]
:PEN a(x1,y1):LOCATE x1*2-1,y1*2-1:
PRINT f$;:y1=y1+1:PAPER 0:PEN 3:LOC
ATE x1*2-1,y1*2-1:PRINT c$;:IF x1=x
 AND y1=y THEN 1180:ELSE WEND
1100 IF a(x1,y1)=0 THEN a(x1,y1)=8: [4258]
GOTO 1120
1110 a(x1,y1)=2                     [614]
1120 SOUND 1,1000,30,1,2,2,30:NEXT  [2602]
1130 IF p=15 THEN 1210:ELSE 870     [2450]
1140 IF y+dy+dy>10 OR x+dx+dx<1 OR  [2494]
x+dx+dx>18 THEN 870
1150 b=a(x+dx+dx,y+dy+dy):IF b>1 TH [2788]
EN 870
1160 r=1:c=a(x+dx,y+dy):IF c=8 THEN [4054]
 a(x+dx,y+dy)=0:a=0:ELSE a(x+dx,y+d
y)=1
1170 PAPER 0:PEN 3:LOCATE (x+dx+dx) [4273]
*2-1,(y+dy+dy)*2-1:PRINT c$;:PAPER
1:GOTO 970
1180 IF a(x,y)=0 THEN PAPER 0:ELSE  [1826]
PAPER 1
1190 PEN 3:LOCATE x*2-1,y*2-1:PRINT [11267]
 d$;:SOUND 1,2000,100,15,3,3:v=v-1:
LOCATE #1,21+((v)*2),1:PRINT #1,"
":FOR i=1 TO 2500:NEXT i:p=0:IF v=0
 THEN 2130 ELSE PAPER 0:CLS:RESTORE
 120:FOR i=1 TO 182*(t-1):READ a:NE
XT:GOTO 830
1200 REM CHANGEMENT DE TABLEAU      [1232]
1210 p=0:t=t+1:PAPER 0:CLS:IF t=7 T [8419]
HEN CALL &BB06:PEN 3:LOCATE 3,10:PR
INT "VOUS AVEZ REUSSI..FELICITATION
S.":GOSUB 21200:GOTO 2130:ELSE PAPE
R 1:GOTO 830
1220 SYMBOL AFTER 48                [1272]
1230 SYMBOL 200,56,84,170,214,170,2 [1572]
13,106,63
1240 SYMBOL 201,3,63,107,213,171,21 [1872]
3,171,125
1250 SYMBOL 202,28,42,85,107,85,171 [2798]
,86,252
1260 SYMBOL 203,192,252,244,171,213 [2257]
,171,213,190
1270 a$=CHR$(200)+CHR$(202)+CHR$(8) [2639]
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(201)+CHR$(20
3)
1280 SYMBOL 204,204,0,51,0,199,31,5 [1798]
1,39
1290 SYMBOL 205,255,63,63,31,207,3, [1738]
51,0
1300 SYMBOL 206,204,0,115,128,236,2 [2466]
48,252,252
1310 SYMBOL 207,252,252,255,248,252 [2488]
,192,51,0
1320 b$=CHR$(204)+CHR$(206)+CHR$(8) [3778]
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(205)+CHR$(20
7)
1330 SYMBOL 208,127,128,191,170,181 [2436]
,170,181,170
1340 SYMBOL 209,181,170,181,170,181 [1992]
,191,128,127
1350 SYMBOL 210,254,1,253,173,85,17 [1998]
3,85,173
1360 SYMBOL 211,85,173,85,173,85,25 [2380]
3,1,254
1370 c$=CHR$(208)+CHR$(210)+CHR$(8) [3872]
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(209)+CHR$(21
1)
1380 SYMBOL 212,3,2,30,16,16,30,2,2 [1765]
1390 SYMBOL 213,2,2,2,31,32,127,64, [1748]
127
1400 SYMBOL 214,192,64,120,8,8,120, [2137]
64,64
1410 SYMBOL 215,64,64,64,248,4,254, [2295]
2,254
1420 d$=CHR$(212)+CHR$(214)+CHR$(8) [4117]
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(213)+CHR$(21
5)
1430 SYMBOL 216,204,0,51,0,204,0,51 [1773]
,0
1440 e$=CHR$(216)+CHR$(216)+CHR$(8) [2941]
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(216)+CHR$(21
6)
1450 SYMBOL 217,255,255,255,255,255 [2376]
,255,255,255
1460 f$=CHR$(217)+CHR$(217)+CHR$(8) [2997]
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(217)+CHR$(21
7)
1470 SYMBOL 218,251,251,251,0,223,2 [2652]
23,223,0
1480 g$=CHR$(218)+CHR$(218)+CHR$(8) [3685]
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(218)+CHR$(21
8)
1490 SYMBOL 219,108,238,124.16,124, [2555]
254,108,0
1500 SYMBOL 48,0,60,60,36,36,36,60, [2062]
60
1510 SYMBOL 49,0,24,24,24,24,24,24, [2109]
24
1520 SYMBOL 50,0,60,60,4,60,32,60,6 [1755]
0
1530 SYMBOL 51,0,60,60,4,60,4,60,60 [1962]
1540 SYMBOL 52,0,28,60,108,126,126, [2531]
12,12
1550 SYMBOL 53,0,60,60,32.60,4,60,6 [2247]
0
1560 SYMBOL 54,0,60,60,32,60,36,60, [1211]
60
1570 SYMBOL 55,0,60,60,12,12,12,12, [1843]
```

MACHAON

```
12
1580 SYMBOL 56,0,60,60,36,60,36,60, [1938]
60
1590 SYMBOL 57,0,60,60,36,60,4,60,6 [2149]
0
1600 SYMBOL 65,0,60,60,36,60,60,36, [2334]
36
1610 SYMBOL 66,0,60,60,36,56,36,60, [1635]
60
1620 SYMBOL 67,0,60,60,32,32,32,60, [2141]
60
1630 SYMBOL 68,0,56,60,36,36,36,60, [2342]
56
1640 SYMBOL 69,0,60,60,32,56,32,60, [2102]
60
1650 SYMBOL 70,0,60,60,32,56,56,32, [1603]
32
1660 SYMBOL 71,0,60,60,32,44,36,60, [2254]
60
1670 SYMBOL 72,0,36,36,36,60,60,36, [2083]
36
1680 SYMBOL 73,0,56,56,16,16,16,56, [2009]
56
1690 SYMBOL 74,0,4,4,4,4,36,60,24   [1428]
1700 SYMBOL 75,0,36,44,56,48,56,44, [2154]
36
1710 SYMBOL 76,0,32,32,32,32,32,60, [1746]
60
1720 SYMBOL 77,0,36,60,60,36,36,36, [1594]
36
1730 SYMBOL 78,0,36,52,60,44,36,36, [2105]
36
1740 SYMBOL 79,0,60,60,36,36,36,60, [1823]
60
1750 SYMBOL 80,0,60,60,36,60,60,32, [2068]
32
1760 SYMBOL 81,0,60,60,36,36,44,60, [1808]
62
1770 SYMBOL 82,0,60,60,36,60,56,36, [2311]
36
1780 SYMBOL 83,0,60,60,32,60,4,60,6 [1725]
0
1790 SYMBOL 84,0,60,60,16,16,16,16, [2266]
16
1800 SYMBOL 85,0,36,36,36,36,36,60, [2027]
60
1810 SYMBOL 86,0,36,36,36,36,36,60, [2552]
24
1820 SYMBOL 87,0,68,68,84,84,124,12 [1743]
4,40
1830 SYMBOL 88,0,36,36,60,24,60,36, [2212]
36
1840 SYMBOL 89,0,36,36,60,60,4,4,4  [1791]
1850 SYMBOL 90,0,60,60,8,16,48,60,6 [2133]
0
1860 SYMBOL 91,0,60,34,33,32,38,37, [1853]
36
1870 SYMBOL 92,36,36,36,36,36,36,60 [1953]
,0
1880 SYMBOL 93,0,60,68,132,4,100,16 [1873]
4,36
1890 SYMBOL 94,0,15,16,32,35,36,36, [1635]
39
1900 SYMBOL 95,32,32,39,36,36,36,60 [2196]
,0
1910 SYMBOL 96,0,240,8,4,196,36,36, [1812]
228
1920 SYMBOL 97,4,4,228,36,36,36,60, [1587]
0
1930 SYMBOL 98,0,15,16,32,35,36,36, [1767]
36
1940 SYMBOL 99,36,36,36,35,32,16,15 [2019]
,0
1950 SYMBOL 100,0,252,4,4,252,0,0,0 [1961]
1960 SYMBOL 101,0,0,0,252,4,4,252,0 [1635]
1970 SYMBOL 102,0,60,36,36,36,36,39 [1836]
,32
1980 SYMBOL 103,32,39,36,36,36,36,6 [1858]
0,0
1990 SYMBOL 104,0,60,36,36,36,36,22 [1599]
8,4
```



```
2000 SYMBOL 105,4,228,36,36,36,36,6 [2316]
0,0
2010 SYMBOL 106,0,240,8,4,196,36,36 [2312]
,36
2020 SYMBOL 107,36,36,36,196,4,8,24 [2073]
0,0
2030 SYMBOL 108,0,60,34,33,32,36,38 [1994]
,37
2040 SYMBOL 109,0,60,36,36,164,100, [1633]
36,4
2050 SYMBOL 110,132,68,36,36,36,36, [1913]
60,0
2060 h$=CHR$(91)+CHR$(93)+CHR$(94)+ [7508]
CHR$(96)+CHR$(98)+CHR$(100)+CHR$(10
2)+CHR$(104)+CHR$(94)+CHR$(96)+CHR$
(98)+CHR$(106)+CHR$(108)+CHR$(109)
2070 i$=CHR$(92)+CHR$(92)+CHR$(95)+ [6591]
CHR$(97)+CHR$(99)+CHR$(101)+CHR$(10
3)+CHR$(105)+CHR$(95)+CHR$(97)+CHR$
(99)+CHR$(107)+CHR$(92)+CHR$(110)
2080 h$=h$+STRING$(14,CHR$(8))+CHR$ [1517]
```

→

MACHAON




```
(10)+i$:RETURN
2090 PEN 1:PAPER 0:CLS #3:PEN 1:LOC [12762]
ATE #3,14,2:PRINT #3,h$:LOCATE 3,7:
PRINT "MACHAON  2":LOCATE 2,10:PRIN
T "H. MONCHATRE":LOCATE 4,13:PRINT
"CPC 6128":LOCATE 3,16:PRINT "JUIN
 1987"
2100 LOCATE 24,5:PEN 3:PRINT "SCORE [10074]
S":FOR i=1 TO 5:LOCATE 19,6+i*2:PRI
NT sc$(i);:PEN 1:PRINT " <> ";:PEN
3:PRINT USING "#####";sc(i):NEXT:LO
CATE #3,10,24:PRINT #3,"APPUYEZ SUR
 UNE TOUCHE"
2110 PLOT 24,88,3:DRAW 264,88:DRAW  [8876]
264,294:DRAW 24,294:DRAW 24,88:PLOT
 20,84,1:DRAW 268,84:DRAW 268,298:D
RAW 20,298:DRAW 20,84:INK 1,18:INK
2,6:INK 3,26
2120 k$="":RESTORE 120:v=3:t=1:FOR  [8481]
i=1 TO 128:SOUND 1,mu(i),24,15,1,0:
k$=INKEY$:IF k$<>"" THEN IF T=7 THE
N  RETURN:ELSE 810:ELSE NEXT:GOTO 2
120
2130 IF s=0 OR s<sc(5) THEN 2090:EL [16364]
SE SPEED KEY 30,1:CLS #3:LOCATE #3,
13,9:PRINT #3,"ENTREZ VOTRE NOM":LO
CATE #3,6,14:PRINT #3,"ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ"+CHR$(228)+" "+CHR$(
```



```
242)+CHR$(241):LOCATE #3,17,20:PRIN
T #3,"........":x=6:n$=""
2140 LOCATE #3,x,16:PRINT #3,CHR$(2 [2396]
40):CALL &BB06
2150 IF INKEY(76)=0 THEN 2200       [585]
2160 LOCATE #3,x,16:PRINT #3," "    [1188]
2170 IF INKEY(74)=0 THEN x=x-1:IF x [2099]
<6 THEN x=35
2180 IF INKEY(75)=0 THEN x=x+1:IF x [2038]
>35 THEN x=6
2190 GOTO 2140                      [351]
2200 SOUND 1,300,15,15,2,2:LOCATE # [10952]
3,x,14:k$=COPYCHR$(#3):IF k$=CHR$(2
41) THEN 2220:ELSE IF k$=CHR$(242)
AND n$<>"" THEN LOCATE #3,17+LEN(n$
)-1,20:PRINT #3,".":n$=LEFT$(n$,(LE
N(n$)-1)):GOTO 2140:ELSE IF k$=CHR$
(242) THEN 2140
2210 n$=n$+k$:LOCATE #3,17,20:PRINT [3386]
 #3,n$:IF LEN(n$)=8 THEN 2230:ELSE
GOTO 2140
```



```
2220 IF LEN(n$)<8 THEN n$=n$+STRING [4336]
$(8-LEN(n$)," ")
2230 FOR i=1 TO 5:IF s>sc(i) THEN k [2230]
=i:i=5
2240 NEXT                           [350]
2250 FOR i=k TO 5:sc=sc(i):sc$=sc$( [3788]
i):sc(i)=s:sc$(i)=n$:s=sc:n$=sc$:NE
XT
2260 GOTO 2090                      [353]
2270 REM                            [272]
2280 REM                            [272]
2290 REM Pour les CPC 464 et 664,ef [4845]
facer les lignes 2350 a 2440 et tap
er les lignes en rem
2300 REM 2350 cls #3:locate #3,12,1 [3770]
0:print #3,"Entrez votre nom >"
2310 REM 2360 locate #3,30,10:input [5135]
 #3,">"n$:if n$="" or len(n$)>8 the
n locate #3,30,10:print #3,space$(1
0):goto 2360
```


AMSTRAD
MAGAZINE
HORS SERIE
25 F
Comment choisir
votre ordinateur et son imprimante,
ses interfaces, ses périphériques et accessoires...
SPECIAL
MATERIEL
M 1896 - 4 H- 25,00 F-RD
3791896025006 00045



Vous trouverez dans "Amstrad Pro"

DESVERGNES

CPC~PC~PCW

Le petit monde de la micro est en pleine effervescence. Cela, vous le savez. Mais, connaissez-vous tous les nouveaux produits, tant logiciels que matériels ? Si tel est le cas, passez vite à la rubrique suivante, sinon nous vous convions à lire une fois de plus en notre compagnie les sujets que nous avons gardé au frais, rien que pour vous, un mois durant...

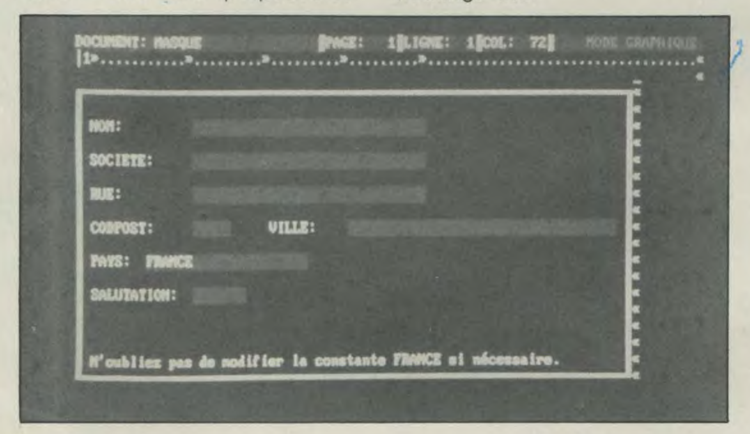
KORTEX

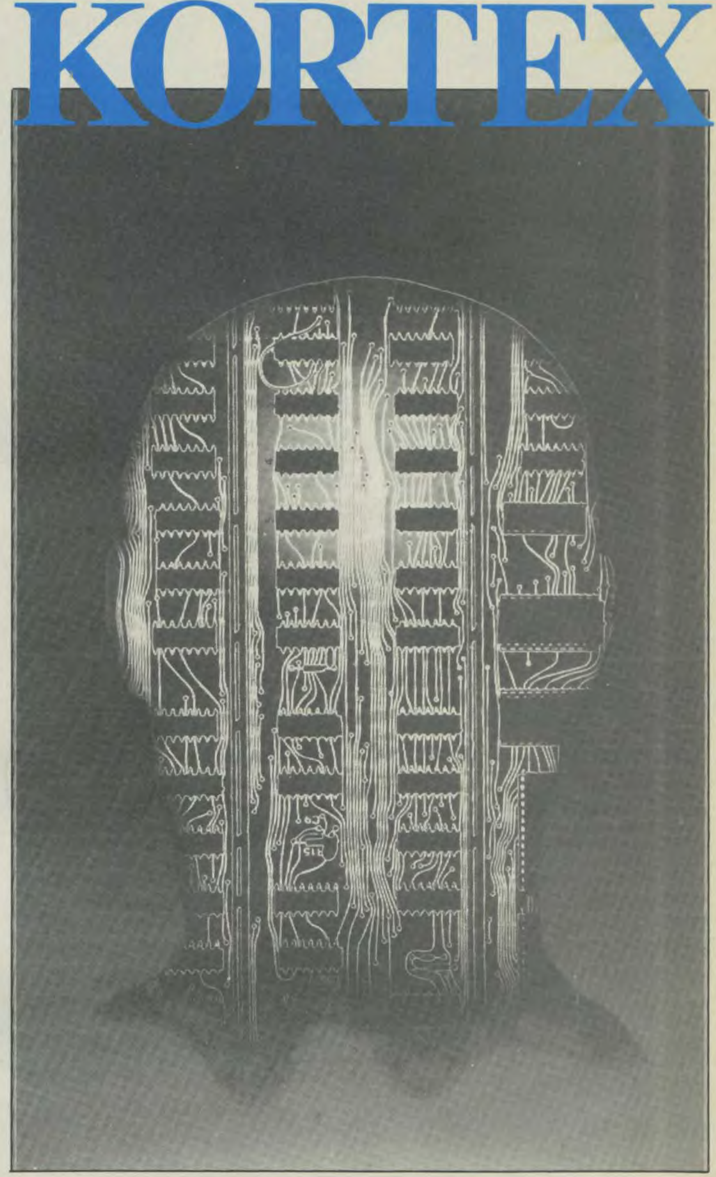
La Commande Electronique : les nouveautés



A l'occasion de LCE Expo, La Commande Electronique a présenté un onduleur personnel 250 W. Cet onduleur s'insère entre l'alimentation secteur et l'ordinateur pour éliminer tout risque de pertes de données par la faute de coupures, micro-coupures, baisse de tension du courant. En cas de défaillance d'alimentation secteur, vous aurez alors une autonomie de 12 minutes qui vous permettra de sauvegarder tranquillement tous les fichiers que vous traitiez avant l'incident. Vendu 2 950 F HT, cet onduleur vient compléter la configuration "Hardware" proposée et distribuée par La Commande Electronique.

Étaient également présentés MultiMate Advantage, un traitement de textes professionnel intégrant un correcteur orthographique de 80 000 mots, une gestion documentaire, la création possible de tables des matières et un mode multi colonne, RapidFile, un "intégré bureautique" regroupant les fonctions de gestion de fichiers, traitement de textes, mailings etc.





Duo d'enfer : BVRP software aime Kortex

Vous avez sûrement entendu parler du logiciel Directory II de BVRP Software (ceux-là même qui ont mis au point le célèbre Compatest). Directory II, outil bureautique, est désormais adapté pour fonctionner avec le logiciel de mailing automatique de Kortex : Kx-Mail 2.

Conséquence : les fichiers clients issus de l'annuaire électronique Minitel et extraits par Kx-Mail 2 sont maintenant directement exploitables par Directory II.

Q&R : BAISSES DE PRIX !

Voilà des nouvelles comme nous les aimons : suite au succès du logiciel Q&R, PC Technologie, son éditeur en France, estimant que les investissements en traduction commencent à être rentabilisés, décide une baisse notable du produit. Ainsi, Q&R logiciel intégrant gestionnaire de fichiers et traitement de texte passe de 4 950 à 2 950 francs HT. Encore plus incroyable : PC Technologie vous donne son "cadeau de Noël" avant la date et vous permet d'acquérir Q&R au prix réduit de 1 950 francs HT. Attention, ce dernier prix — offre exceptionnelle de fin d'année — n'est valable que jusqu'à la fin de l'année 1987.

PC Technologie, 153, avenue de Versailles, 75016 Paris.

KANGOUROU SERVICES : LES AFFAIRES SONT DANS LE SAC !

Chacun sait que le matériel professionnel et informatique est précieux, fragile et parfois coûteux. Inutile alors de lui faire courir des risques insensés en lui laissant "respirer", lorsque votre installation est inactive, poussières ou autres poisons... Idem pour le transport de vos fidèles compagnons : un malheur est si vite arrivé !

Alors pour vous permettre de jouir de l'obsolescence de votre informatique, Kangourou Services a conçu pour la ???

INTEGRATED COMPUTER SYSTEMS : LA FORMATION ENTREPRISE

Le point crucial d'une informatisation, après le choix d'un matériel adéquat, revient le plus souvent à la formation — ou plutôt à l'absence de formation — des futurs utilisateurs. Pour trouver le stage qui correspond parfaitement à vos besoins, y compris sur des sujets très "pointus" commes les "réseaux et communications de données et techniques de management", comme "Ada et le génie logiciel", "la pratique des systèmes experts" ou encore "la conception de systèmes numériques et informatiques", Integrated Computer Systems organise des sessions sur les technologies nouvelles soient, au total, environ 37 cours intensifs, avec démonstrations et travaux pratiques, le tout dispensé par des instructeurs professionnels experts en leur domaine.
Ces stages peuvent également être organisés dans votre entreprise pour des coûts réduits et s'adressent donc aux professionnels.
Integrated Computer Systems France, Tour Pariferic, Porte de la Villette, 6, rue Emile Reynaud, 93306 Aubervilliers.

NE JETEZ PAS VOTRE 6128...

Inutile en effet de jeter votre "vieux" CPC 6128 si vous souhaitez vous lancer dans la CAO et acheter Vectoria 3D. Ce logiciel, rappelons-le, est édité par MMC International — à qui l'on doit également la tablette graphique Graphiscop —. Vectoria 3D est un outil simple mais puissant de conception assistée par ordinateur, permettant la mise en œuvre et l'animation vectorielle d'objets ou de scènes. Désormais plus besoin d'acheter un PC pour pouvoir utiliser Vectoria 3D : il est adapté sur 6128 (uniquement, car utilisant les capacités supplémentaires du CPC 6128) tout en conservant sa puissance. Autre bonne surprise, son prix : 410 F ! Cette adaptation CPC 6128 correspond en fait à la version 2.0 du logiciel PC et Compatibles qui sera prochainement disponible. A vous maintenant de profiter des "bons plans"...
MMC - 1, rue Lincoln, 75008 Paris.

D2EA ET GENOA : L'OFFENSIVE GRAPHIQUE

Vous ne connaissez peut-être pas, si vous n'êtes pas professionnel, D2EA, société s'occupant de composants passifs, actifs et ayant depuis quelques mois une division péri-informatique (fourniture de câbles et composants à de grandes marques de l'informatique etc.) et informatique en plein essor. D2EA est désormais importateur exclusif des cartes graphiques (et streamers) GENOA. Pour compatibles PC, ces cartes donnent à votre ordinateur (équipé d'un moniteur de type NEC Multisync) la possibilité d'exprimer ses images en 800 × 600 (SuperEGA Hires). Supportant également les modes CGA, MDA, Hercules, EGA, cette carte Genoa dispose d'interface avec les plus grands noms logiciels tels AutoCad, Windows, Gem, Ventura, Pagemaker etc. La SuperEGA en 640 × 480 devrait coûter un peu moins de 3 500 F HT et la version SuperEGA Très Haute Résolution sera vraisemblablement vendue à un prix public HT de 4 250 F... Des "packages" graphiques (cartes Genoa + moniteur) pourraient être proposés à des "prix très intéressants" par D2EA. A noter que D2EA est également distributeur du Floppy Tape "ARCHIVE" pour Amstrad 1512 ; d'une capacité de 40 Mo (5 Mb/s), il devrait avoisiner, prix public, les 4 500 F. D2EA - 9 et 11, rue Bertin-Poiré, 75001 Paris.

4WORD, UN TRAITEMENT DE TEXTE POUR LOTUS 1.2.3

PC Technologie distribue un traitement de texte pour Lotus 1.2.3, surtout très prisé des professionnels pour son tableur. 4Word (prononcer "for-ouord") permet de réaliser facilement documents (avec fonctions telles que retour automatique à la ligne, justifications, indentations, mise en valeur de paragraphes par l'utilisation de caractères gras, soulignés etc.) et mailings à l'intérieur même du tableur. Configurable pour être accessible à partir de Lotus 1.2.3 par une simple combinaison de touches, 4Word reprend la philosophie du programme qu'il complémente. Intégrant texte et données numériques dans un même document, il allie caractéristiques communes à tous les traitements de texte et puissance de Lotus 1.2.3.
En version française, utilisant moins de 60 Ko et pouvant être piloté par les macros-commandes de Lotus 1.2.3, 4Word coûte 1 450 F HT et fonctionne sur PC ou Compatibles sous MS/Dos (versions supérieures à 2.0) avec Lotus 1.2.3 version 2.01 (ou 2.0 en version US).
PC Technologie - 153, avenue de Versailles, 75016 Paris.

ADAPTATEURS "MADE IN B.Y" POUR NOUVEAUX AMSTRAD CPC

B.Y Informatique commercialise des adaptateurs permettant de brancher des périphériques "ancienne norme" sur les nouveaux Amstrad CPC avec sortie du Bus à la norme centronics. Jusque là, l'utilisateur pouvait rencontrer des "problèmes" lié à la transition dans les deux types de connectique. Désormais, tous les problèmes devraient ainsi, par cette petite interface, disparaître. Le prix public constaté de l'adaptateur BUS est de 175 F. Par ailleurs, B.Y. distribue également un câble d'imprimante "rond" toujours pour les nouveaux Amstrad. D'une longueur d'un mètre, il coûte 150 F environ prix public. B.Y Informatique - 70, cours Berriat, 38000 Grenoble (ou)
B.Y Informatique - 7, rue de la République, 26300 Bourg-de-Péage.

CRÉEZ VOS JEUX EN ZORLAND C

Zorland, éditeur du désormais célèbre Zorland C, propose une "boîte à outils" pour construire vos applications ludiques en langage C. Ce "Games Toolkit" inclut trois jeux prêts à l'emploi (Echecs, Backgammon et Wari) accompagnés de leur code source et d'un manuel (dans un premier temps en anglais) de 150 pages. Le but, outre donner un exemple concret d'applications d'écritures en C, est de "montrer aux gens comment sont écrits les jeux". Sur ce sujet, cette initiative de Zorland pour le C suit la philosophie et les buts de Borland (à ne pas confondre) avec "Turbo Gameworks Toolbox" pour Turbo Pascal.
Zorland commercialise également, toujours pour son compilateur C, un "Graphics Toolkit" qui permet d'ajouter à la "librairie" graphique du C, un nombre assez conséquent de fonctions (boîtes, cercles, ellipses, lignes, fontes, trames, etc.). Vendus outre-manche à un prix de 29,95 £ (environ 300 F), ces produits seront prochainement francisés et distribués en Frnce par DMS.
DMS Diffusion - Avenue du Salève, 01220 Divonne-les-Bains.

BOOKMARK : NE RISQUEZ PLUS DE PERDRE VOTRE TRAVAIL...

Pour les distraits, les pressés, les champions de la micro-coupure, Softissimo a la solution... Elle a pour nom Bookmark, logiciel résident (6 Ko) en mémoire qui permet de sauvegarder automatiquement l'application en cours sur votre disque dur. Désormais en version française, il cohabite sans peine avec des logiciels comme Multiplan, Wordperfect, Wordstar, Autocad, Dbase III Plus, Lotus 1.2.3, VP Planner etc. et permet à l'utilisateur un paramétrage complet des intervalles de sauvegarde durant lesquels visualisation et sauvegarde sont toujours possibles. L'aspect sauvegarde automatique n'est pas le seul point fort de Bookmark qui vous permettra aussi de lancer de longues impressions sans crainte de micro-coupure (le logiciel reprenant alors l'impression à l'endroit où elle s'était arrêtée) ou encore de revenir à la situation précédant une expérimentation. Proposé en version 5,25 ou 3,5 pouces, il sera commercialisé pour Amstrad PC et Compatibles au prix de 980 F HT.

BASF : NOUVELLES DISQUETTES

BASF présente deux nouvelles gammes de supports magnétiques en disquettes. La gamme "Extra" (packaging rouge) est une disquette de haute qualité bénéficiant de la technologie de BASF. La gamme "Maxima" doit apporter sur le marché des caractéristiques exceptionnelles qui offrent une sécurité des données même dans des conditions d'utilisation extrême. Ces deux nouvelles gammes s'accompagnent d'actions d'informations, du revendeur d'une part à qui l'on offre des moyens accrus, et à l'utilisateur final d'autre part qui bénéficiera d'une meilleure information-produit.

BASF France - 140, rue Jules-Guesde, 92303 Levallois-Perret Cedex.



MAY INSTITUTE (SUITE)

L'EAO (Enseignement Assisté par Ordinateur) vous intéresse. Soit. Alors sachez que May Institute dont nous avons, le mois dernier, mentionné les activités d'EAO, ne se cantonne pas qu'à l'anglais informatique. Les cours d'EAO couvrent en fait des domaines variés assez étendus : anglais informatique, anglais bancaire et financier, télex, télécommunications, courrier, communications écrites, assurance et même "enseignement sur mesure"...

Pour ceux qui veulent aller plus loin et se perfectionner au-delà des possibilités de la machine (l'ordinateur), May Institute peut également mettre des professeurs à votre disposition... Qu'on se le dise !

May Institute Paris - 132, rue Montmartre - 75002 Paris.

May International Provence - Domaine la Procureuse, Route de Varages, 83670 Barjols.



STATGRAPHICS ET ATLAS GRAPHICS : POUR LES PROS

La société Uniware annonce la nouvelle version 2.6 de son logiciel professionnel Statgraphics, système interactif d'analyses statistiques et graphiques. Dans cette nouvelle version, les graphiques ont été reprogrammés aux normes internationales GKS-GSS, offrant en plus d'une rapidité accrue, des fonctionnalités supplémentaires telles que l'accès à tous les périphériques (lasers, imprimantes, tables traçantes...). Ce logiciel coûte, avec assistance totale et illimitée dans le temps, 8 950 francs.

Atlas Graphics, logiciel de cartographie coûtera, jusqu'à la fin de l'année, 3 950 francs. Ces logiciels tournant sous MS/Dos fonctionnent sur PC 1512, XT/AT et IBM-PS.

Uniware, 15, rue Erlanger, 75016 Paris.

FW-BUREAU, LA BUREAUTIQUE PLURIUTILISATEURS DE FRAMEWORK II

Présenté en avant-première à LCE-Expo de septembre, FW-Bureau est issu de FW-Outils, également édité par Blanc Michot Télématique, mais écrit en Fred II. Ce logiciel pluri-utilisateurs permet d'adjoindre au célèbre logiciel d'Ashton Tate, Framework II, 65 nouvelles fonctions bureautiques très puissantes résolvant la majeure partie de tâches de secrétariat. Dans la philosophie de FW-Outils, il associe gestion de carnets de noms, adresses, téléphones ; la construction automatique de lettres et documents, la gestion de "chronos" du courrier départ ou arrivée, l'archivage de documents etc. FW-Bureau sait également construire et modifier des tableaux "sur mesure" dans un cadre texte ou un tableur et permet l'établissement ainsi que le calcul de documents commerciaux (devis, facture). Largement auto-documenté, FW-Bureau dispose d'un système d'aide intégré au programme et un manuel d'utilisation avec prise en main détaillée. Nécessitant un PC Compatible de 512 Ko (640 ko et disque dur conseillés) avec deux drives, vous devrez avoir également en votre possession le logiciel Framework II. FW-Bureau est vendu 1 800 francs HT.
Blanc-Michot Télématique, 29, square Edison, Quartier de l'Echat, 94000 Creteil.



LE PCW PLAIDE SA CAUSE AUPRÈS DES AVOCATS

CP Informatique annonce la sortie de Etat/Calc, logiciel vertical destiné à la profession d'Avocat, et disponible en deux versions : MS/Dos ou CP/M Plus pour Amstrad PCW. Partant du principe d'un besoin non satisfait de la profession, à savoir l'absence de logiciel concernant la tarification très particulière des frais de procédure, devant les tribunaux de grande instance, deux Avocats du Barreau d'Aix ont conçu, pour eux-mêmes et à l'usage de leurs confrères désireux d'informatiser leurs cabinets, ce logiciel. Jusqu'à ce jour, les intéressés conviendront que le calcul des dépens tenant compte de la rémunération tarifée, en plus des honoraires devant les TGI, partait sur un calcul complexe d'hypothèses d'états de frais.
Ce logiciel doit permettre un calcul automatisé et extrêmement précis. Pour mémoire, ces "amateurs éclairés" ont soumis le résultat de leur travail à la Commission du Barreau — pour contrôle de la validité juridique — et a été présenté au Greffier du Tribunal de Grande Instance d'Aix (rémunération tarifée soumise, avec succès, à vérification). CP Informatique qui distribue ce logiciel Etat/Calc (personnalisé) pour un prix de 2 450 francs TTC (PCW) ou 3 950 francs (PC MS/Dos) s'engage sur une période de deux ans, à effectuer d'éventuelles modifications suite à une évolution des barèmes et à fournir, après décret, un programme conforme à la nouvelle législation.
CP Informatique, 39, rue Emeric David, 13100 Aix-en-Provence.

POUR LES "FANAS" DU TURBO PASCAL

AB Soft annonce la sortie de ses "albums" N° 117 et 118, disquettes "Spéciales Turbo Pascal". Le passionné de ce langage y trouvera de nombreuses routines et utilitaires. Par exemple, Turbo Sprites propose un environnement complet pour la création et l'animation de sprites sous Turbo Pascal, TurboDBG est un debbuger symbolique en temps réel pour dénicher les bugs vicieux dans vos applications TP, etc. L'album 118 propose pour sa part un ensemble de procédures grpahiques, un astucieux programme d'aide à la programmation résident ou encore un ensemble de procédures et de fonctions pour manipuler sous Turbo Pascal des fichiers et répertoires comme sous DOS, etc.
Du bon soft "non commercial" (domaine public) pour PC et compatibles. A.B. Soft International - 13, rue Lacordaire, 75015 Paris.

DESKTOP PUBLISHING SHOW DE LONDRES : LES PIONNIERS

Organisé par le groupe Database Exhibition, le premier "Salon de la Publication Assistée par ordinateur" (Desktop Publishing) a fait réponse aux attentes de professionnels qui, depuis un certain temps, s'intéressent de très près à cette nouvelle forme de communciation. Sponsorisé par la Printing Industry Research Association, le but de cette manifestation était de centraliser les informations de ce nouveau marché et de mettre en contact utilisateurs professionnels et constructeurs. Ce salon qui s'est tenu à Londres, au Business Center Design, du 15 au 17 octobre 1987 était en effet réservé aux seuls professionnels et regroupait les plus grands noms de l'édition personnelle.
Mais qui dit "professionnel" ne veut pas forcément dire "prix exhorbitant". De plus en plus la PAO se "démocratise" et, en marge de plus grands logiciels tels que Ventura, PageMaker, on trouve maintenant des logiciels très corrects à des prix plus accessibles pour des petites entreprises sur ce marché. Ainsi, à l'occasion de ce salon, nous avons pu remarquer la présence de nouveaux logiciel de PAO, pour le moment en version anglaise, mais dont l'arrivée et l'adaptation pour le marché français sont une qasi-certitude :

- **Finesse** de Advanced Memory Systems est un logiciel de mise en page WYSIWYG (vous voyez à



l'écran le document tel qu'il sera imprimé) qui vous permettra de mettre en valeur simplement vos documents professionnels tels que rapports, formulaires et bordereaux, tarifs, lettres commerciales, lettres d'informations, catalogues, etc. mêlant textes et graphismes. Fonctionnant sous Gem (fourni dans le package), FINESSE se présente sous deux configurations : le package logiciel seul (sept disquettes) ou le package logiciel plus matériel comprenant une souris compatible Microsoft (série). Le logiciel supporte de nombreux standards graphiques : CGA, EGA, Hercules, MCGA, VGA... et de nombreux périphériuqe d'impression. Semblant très simple d'emploi, il dispose d'aides en ligne et permet la récupération de nombreux types de fichiers (textes et graphiques). Il dispose d'un grand nombre d'options telles que traitement multicolonnes, multijustification et de nombreux types et styles de caractères en standard.
FINESE devrait dan les prochains mois être distribué en France, adapté et traduit, par DPMF à Boulogne.

- **Page Abilty** de Migent, l'éditeur d'Ability Plus, est un logiciel de mise page qui viendra compléter les travaux faits avec l'intégré Ability Plus. Utilisant menus déroulants, souris et icônes, ce produit (qui sera vraisemblablement distribué par Innelec, déjà distributeur exclusif de Migent pour Ability Plus) semble très simple d'emploi. L'affichage est WYSIWYG ; le logiciel dispose de 22 fontes de caractères allant du corps 6 à 30 ; Page Ability dispose d'une capacité de 50 pages par documents avec nombre illimité de documents, des fonctions espacement proportionnel, formats de page Américains et Européens etc. Compatible avec la majorité des matériels (imprimantes, cartes graph'ques etc.), Page Ability peut écrire et lire divers types de fichiers (format DIF, Lotus 1.2.3 etc.)

— **Fleet Street Editor** PC de Mirrorsoft est un outil de composition de pages disposant de nombreuses fonctions tant au niveau graphiques que textes. Il permet, notamment, au niveau textes, toutes les manipulations et justifications, la composition sur plusieurs colonnes (de 1 à 4) et selon 14 fontes (de différents styles), il autorise également l'entrée directe de textes ou l'importation de fichiers déjà saisis sous traitement de texte. Utilisant les menus déroulants et la philosophie WYSIWYG, Fleet Street Editor possède également une "librairie" graphique qui vous permettra de créer très simplement des cadres ou d'agrémenter d'illustrations vos textes. Pour le moment, pas d'adaptation française (clavier AZERTY et caractères accentués) en vue...

— **The Newsroom Pro,** de Springboard, vous permettra de créer rapidement des présentations attrayantes, des lettres personnalisées, des bulletins d'informations etc. Permettant un mixage très aisé entre texes et graphiques, The Newsroom Pro possède une librairie ("clip art") de plusieurs centaines d'illustrations. Newsroom Pro vous permettra également de créer, avec son traitement de textes intégré, des documents sur plusieurs colonnes et selon plusieurs fontes et styles de caractères. De nombreux utilitaires accompagnent ce logiciel très simple d'emploi. Il est compatible avec la grande majorité des imprimantes professionnelles et modems du marché (un sous programme prévoit l'échange de données entre utilisateurs). Il devrait être distribué par Microprose France, entièrement francisé et adapté (notice, clavier français...) à un prix public de 990 francs environ.

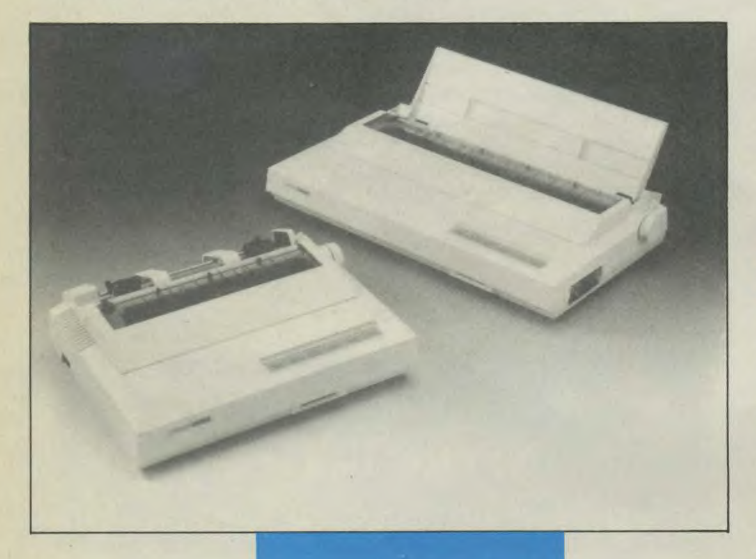
DROUOT ASSURANCES : LA COMMUNICATION NOUVELLE

Dans le domaine des initiatives intéressantes de Communication, il faut signaler la disquette "Assurances" de Drouot. Cette disquette, conçue à l'initiative du département Marketing Entreprises de Drouot, contient outre la partie purement "promotion" (présentation à l'écran de produits assurances), une sélection de neuf logiciels utiles ou amusants — sous MS/Dos — issus du domaine public (freeware/shareware) et quatre logiciels gadgets pour les yeux ou les oreilles.
L'ensemble est très séduisant, pour sa souplesse et sa simplicité d'emploi (menus, aides en lignes), et les programmes ont été judicieusement choisis. Détail amusant, même des programmes relatifs à l'assurance prennent un attrait certain ! Cette opération de promotion a été lancée au niveau des professionnels : dans la presse spécialisée sont parues des publicités proposant ce dossier avec la disquette contre l'envoi d'un bulletin dûment rempli, ces derniers étant ensuite dispatchés entre les divers Agents Généraux de Drouot afin d'être traités. Drouot aime l'informatique et le prouve ! La "promotion sur support magnétique" est un domaine qui se développe (Promotion Winners, Opération Le Quotidien de Paris à l'occasion de la GEMI de septembre etc.) et qui mérite une extension au grand public.

```
   Jan         4      1988                    DAILY DIARY 1.00
                                          (C) Psuedonym Softvare  1984
Di   Carnet de R-V.en service:   MONDAY.APP        Records used:      1
—       Lundi.       Jan     4    1988         Nouveau jour: F10 pour noter
2
—
      7:00                                  14:00
—     7:30                                  14:30
1     8:00                                  15:00
—     8:30                                  15:30
1     9:00                                  16:00
—     9:30 REUNION MENSUELLE                16:30
2    10:00                                  17:00
—    10:30 ETUDE PLANNING                   17:30
3    11:00                                  18:00
     11:30 DEJEUNER PRESSE                  18:30
     12:00                                  19:00
     12:30                                  19:30
     13:00 VISITE MACHIN                    20:00
     13:00                                  20:30
```

HENGSTLER MET LES PME/PMI ET ARTISANS AUX "CODES À BARRES"

De plus en plus de points de vente son équipés de caisses, de lecteurs "code barres" pour la saisie automatisée des prix et la gestion directe des stocks. La majorité des produits de grande diffusion (y compris votre magazine préféré... allez donc voir sur la couverture !) sont dotés du célèbre codage. Dommage de voir ses produits pénalisés à la distribution faute du précieux code ou de manquer une vente à l'export. Pour vous permettre d'étudier vous-mêmes, artisans, PME/PMI, des codes en quantité restreinte (opération habituellement coûteuse), Hengstler commercialise désormais une imprimante code à Barres "B-2EX". Se présentant comme une caisse enregistreuse dotée d'un clavier alphanumérique et d'un affichage numérique, vous pourrez imprimer vos étiquettes (avec possibilité d'infos en clair) selon les codes à barres EAN 8, EAN 13, code 39... Cette imprimante est même munie d'un massicot électrique et coûte 8 500 francs HT.
Hengstler Controle Numérique SARL, Z.I des Mardelles, 94/106, rue Blaise Pascal, BP 71, 93602 Aulnay-sous-Bois Cedex.



ENTER : UNE NOUVELLE GAMME

Enter, société spécialisée dans le développement de logiciels télématiques professionnels (serveurs vidéotex gérant de 4 à 32 accès simultanés) et connue du grand public pour un produit très bon marché, le serveur Kentel, annonce la sortie de sa nouvelle gamme de logiciels pour PC et CPC Amstrad. Cette nouvelle gamme est composée de Mentel, Pentel et Kentel 2.
Mentel, "le Minitel malin" permet la connection de votre micro pour des consultations de services télématiques, la capture d'écrans, leur stockage et la gestion de pages capturées hors connection. Les procédures, y compris les consultations de serveurs, sont automatiques. Mentel permet également le transfert de fichiers de PC à PC et la gestion de sorties sur imprimante (650 HT sur Compatibles et 545 francs TTC sur CPC).
Kentel 2, pour sa part, est un serveur vidéotex autorisant la création de messageries, bal, journaux cycliques, arborescences ouvertes, permettant le développement d'applications, la composition de pages textes et graphismes, la détection de sonnerie, la récupération d'informations ou encore la gestion de codes d'accès. Il coûte 950 francs HT sur PC et 685 francs TTC sur CPC.
Pentel, enfin, est un composeur complet de pages vidéotex. Il permet la composition couleur graphique ou texte sur votre ordinateur, dispose de fonctions telles que pinceau, gomme, coupe, colle ; il autorise également l'effacement et le remplissage de blocs, l'émulation et la modification de pages capturées, l'animation et de travailler en compositon plein-écran (1 450 francs HT sur PC et 1 385 francs TTC sur CPC). Tous ces logiciels sont livrés avec un câble de liaison micro-Minitel. Un serveur sur 36.14 (code ENTER) a été mis en place pour vous informer et répondre à toutes vos questions.
ENTER Télématique, 140, rue Legendre, 75017 Paris.

LIDE PLUS : LOIN DANS LE DÉPOUILLEMENT D'ENQUÊTES

Devant le succès remporté par le logiciel "LIDE", outil professionnel de dépouillement d'enquêtes, Antarès Systèmes commercialise désormais "Lide + " qui, comme son nom l'indique, reprend la philosophie de Lide en rajoutant de nouvelles fonctions au programme de base. En plus des fonctions de saisie, de tableaux croisés, de tris à plat, etc. Lide + apporte la partie "traitement graphique des informations" (en EGA ou CGA) et fonctions de régression (linéaire exponentielle, logarithmique, parabolique, multiple à deux variables...) avec possibilité de visualisation de la courbe de regression associée et du nuage de points.
Lide + est commercialisé au prix de 890 francs HT avec la possibilité d'essai d'une version limitée à 40 questionnaires.
Antarès Systèmes, 127 A, rue de la Pagère, 69500 Bron.

DEUX NOUVELLES MATRICIELLES POUR CITIZEN EUROPE

Deux nouvelles imprimantes matricielles 9 aiguilles viennent accroître la gamme de Citizen. Professionnelles, elles ont été connues pour une impression continue de qualité. Les MSP 40 et 45, en 80 et 136 colonnes, sont rapides (240 cps en listing et 50 cps en NLQ), disposent en standard de différentes polices de caractères sélectionnables, d'un buffer (mémoire tampon) de 8Ko, sont garanties deux ans et coûtent respectivement 4 990 et 5 990 francs HT.
Les MSP 40 et MSP 45 émulent les Proprinter IBM, Epson FX et sont compatibles avec tous les ordinateurs de bureau via l'interface Centronics ou RS 232.
Les MSP 40 et 45 sont distribuées par Omnilogic Scoatec et Alfatronic.
- Omnilogic Scoatec, 26, bd Paul-Vaillant-Couturier, 94200 Ivry-sur-Seine.
- Alfatronic, La Tour d'Asnières, 4, avenue Laurent-Cély, 92606 Asnières Cedex.



suite page 155

ABONNEMENT



Economisez 65 F

12 NUMEROS + 4 HORS-SERIE

275F AU LIEU DE 340 F

CASSETTES



Tous les listings de chaque numéro d'Amstrad Magazine sur cassette. A l'unité ou par abonnement (chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro).

DISQUETTES



Tous les listings de plusieurs numéros d'Amstrad Magazine sur disquette.

RELIURES





Bien à l'abri et parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent.

BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à : Amstrad Magazine, service diffusion, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

ABONNEMENT Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.
Je m'abonne à Amstrad Magazine ☐ 275 F. ☐ Europe : 375 F. ☐ Airmail : 400 F.

CASSETTES à 68 F : n° 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
(entourez celles que vous désirez)
☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement) ☐ 12 cassettes 650 F (Abonnement)

DISQUETTES comprenant les listings d'Amstrad Magazine. n° 3, 4, 5 : 170 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 170 F. ☐ n° 10 : 100 F ☐ n° 11 : 100 F. ☐ n° 9, 10, 11 :170 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 170 F. ☐ n° 15, 16, 17 :170 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 170 F. ☐ n° 21, 22, 23 : 170 F. ☐ n° 24, 25, 26 : 170 F. ☐ n° 27, 28, 29 : 170 F. Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

RELIURES Prix ☐ 66 F (60 F pour les abonnés).

ANCIENS NUMEROS ☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 23, 24, 25, 26, (entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26 27, 28, 29 : 310 F. (envoi gratuit).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné : ☐ oui ☐ non
Possédez-vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel ....

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRENOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_| |_|_|_| Date Signature
TAB PNS

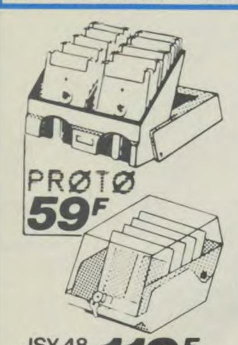
☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

BOITIERS DE RANGEMENT

Boîtier Proto : 10x3"	59 F
Boîtier DS40LA : 30x3"	99 F
Boîtier DS40LB : 45x3.50"	99 F
Boîtier JSY 80 : 80x3.50""	119 F
Boîtier JSY 48 : 48x3"	119 F
Boîtier DD50L : 50x5.25"	119 F
Boîtier DS100L : 100x5.25"	149 F



JSY 48 **119F**

PERIPHERIQUES

Crayon Optique Dart (D)	345 F
Digitaliseur Dart DMP2000	750 F
Extens. Mémoire 640 K PC	545 F
Adapt. Péritel MP-2F-CPC	450 F
Souris AMX CPC	690 F
Lecteur DDI-I	1990 F
dk'tronics	
Ext. Mémoire 256K/464	785 F
Ext. Mémoire 256K/464	785 F
Ext. Mémoire 512K/PCW	545 F
Ext. Mémoire 64K/464	445 F
Silicon Disc 256K/464	785 F
Silicon Disc 256K/6128	785 F

CABLES D'EXTENSION

Ne restez plus collé à votre ordinateur !

Centr. Amstr./imprim. Nouveau	140 F
Câble Centr. Ams/Impr.	140 F
Câble Ecran/Clavier	140 F
Câble Extens. Joystick	65 F
Câble Extens. Port	170 F
Câble FD1	110 F
Câble Magnéto Cassette	55 F

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

Doubleur de Joystick	79 F
Phasor one (U.S. Gold)	115 F
Joystick Cheetah 125+	95 F
Joystick Cheetah Mach 1+	149 F
Pro 5000	130 F
Quickshot turbo II	135 F
Speed king	120 F
Moonracker II	89 F
Cheetah PC	230 F
Carte PC	225 F

Gratuit : un doubleur de Joystick, pour l'achat de 2 Phasor one ou 2 Cheetah Mach !



ACCESSOIRES

Protégez vos yeux

Copy Holder	189 F
Etiquet. 89x36 Par 500	69 F
Filtre Ecran 12" Coul.	179 F
Filtre Ecran 12" Monoc.	169 F
Support Imprimante 80 Col.	149 F
Support Moniteur 12"	139 F
Mouse Mat (tapis)	75 F

support Moniteur
rotation 360°
inclinaison 20°
support Imprimante
Copy Holder

RUBANS POUR IMPRIMANTES

Ruban CITIZEN 120D	79 F
Ruban DMP 2000	59 F
Ruban DMP 3000	59 F
Ruban DMP1	59 F
Ruban PCW 8256/8512	59 F

PROMO !

DISQUETTES 3" pour AMSTRAD

18F90*

* à l'unité - Par 100

Réf.	5	10	20	50	100
3" CF2	120 F	230 F	420 F	995 F	1890 F
3" 1/2 SFDD	–	155 F	300 F	725 F	1400 F
3" 1/2 DFDD	–	170 F	330 F	800 F	1500 F
5" 1/4 SFDD	–	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	–	80 F	150 F	350 F	680 F

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans*
Livrées dans boîtes + enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT...... 29 F Les dix

UTILITAIRES

CPC

AGENDA	150/165
ANALYSE FINANCIERE	240
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295
BUDGET	215
C.A.O.	320/399
CALCUMAT	390
CARNET D'ADRESSES	150/165
D BASE 2	760
DATAMAT	425
DISCOLOGY	350
DR DRAW	625
DR GRAPH	625
GESTION DE FICHES	180/195
GESTION DOCUMENTAIRE	160/175
GESTION DOMESTIQUE	180/195
GESTION FAMILIALE	160/290
MASTERCALC	350
MASTERFILE	370
MULTIFACE 2	490
MULTIPLAN	478
POCKET WORDSTAR	825
SEMABANK	380
SEMASTATS	380
SEMFICH	360
TAS-SIGN	320
TASPRINT	275
TASWORD	380
TEXTOMAT	380
TURBO TUTOR	325

PCW

ALIENOR	960
ANALYSE FINANCIERE	240
AUTOFROM. ASSEMBLEUR	295
AZERTY	245
D BASE 2	760
DATAMAT	395
DR. DRAW	625
DR. GRAPH	625
GESTION DOMESTIQUE	240
GESTION FICHIERS	250
MASTERFILE 8000	530
MULTIPLAN	478
POCKET BASE	720
POCKET WORDSTAR	825
QUICK MAILING	490
TAS-SIGN 8000	350
TASPRINT 8000	275
TASWORD+"MAIL MERGE"	410
WORDSTAR	890

PC

D BASE 2 PC	1150
DATAMAT	725
FLIGHT SIMULATOR	399
MULTIPLAN JUNIOR	559
QUICK MAILING	790
SIDEKICK	350
SUPERCALC 3	860
TAS-SIGN PC	370
TASPRINT PC	370
TASWORD+"MAIL MERGE"	420
TEXTOMAT	750
TURBO PROLOG	930
TURBO TUTOR	325
WORDSTAR	860

LIBRAIRIE

102 PROGRAMMES CPC	120
AMSTRAD EN FAMILLE	120
BIEN DEBUTER AVEC CPC	99
CLEFS AMSTRAD PCW	215
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
GRAND LIVRE DU PCW	179
GRAND LIVRE MS DOS PC	149
GUIDE DU BASIC 2 PC	128
SUPER JEUX POUR CPC	120
TRUCS ET ASTUCES CPC	149
TURBO PASCAL SUR AMST.	129

AMSTRAD TOP HITS

720 DEGRES	95/145 F	IZNOGOUD	195/245 F
ACE OF ACES	89/145 F	JACK THE NIPPER 2	95/145 F
ADVANCED TACT. FIGHTER	89/139 F	KONAMIS GREATEST HITS	95/140 F
ALBUM DIGITAL	115/160 F	L'OEIL DE SETE	140/185 F
ALBUM EPYX	115/185 F	LAST MISSION	195 F
ALIEN US	95/145 F	LAZER TAG	95/145 F
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145 F	LES RIPOUX	125/195 F
AMSTRAD GOLD HITS 2	95/140 F	LORICIEL HIT 2	95/175 F
BARBARIAN	92/130 F	LORICIEL HIT 3	145/175 F
BASIL THE DETECTIVE	95/145 F	MALETTE JEUX FIL	190/240 F
BASKET MASTER	95/145 F	MARCHE A L'OMBRE	145/195 F
BEST OF ELITE 2	95/140 F	MASK 2	92/140 F
BIVOUAC	120/190 F	MEURTRES EN SERIES	259/299 F
BLOOD VALLEY	95/145 F	MISSION	125/175 F
BOB WINNER	165 F	MONOPOLY	175/245 F
BOBSLEIGH	95/145 F	MUTANTS	89/140 F
BOMBJACK 2	95 F	NEMESIS	89/145 F
BUBLLE BOBBLE	95/145 F	OCEAN STAR HITS 1	95/145 F
BUGGY BOY	95/145 F	OCEAN STAR HITS 2	115/160 F
CALIFORNIA GAMES	95/140 F	OXPHAR	225 F
CAPTAIN AMERICA	95/145 F	PACK FIL 2	135/140 F
CHARLY CHALIN	95/145 F	PAPER BOY	89/135 F
CHARLY DIAMS	175 F	PASSAGER DU TEMPS	295 F
CLASH	225 F	PASSAGER DU TEMPS 2	285 F
COBRA (LORICIEL)	125/175 F	PIRATES	95/145 F
COMBAT SCHOOL	95/145 F	PROHIBITION	115/190 F
COSA NOSTRA	95/145 F	RENEGADE	140 F
DEATH WISH 3	87/140 F	ROAD RUNNER	92/140 F
DIEUX DE LA MER	140/190 F	SAMOURAI TRILOGY	89/140 F
DRAGON'S LAIR 2	87/140 F	SAPIENS	120/165 F
ELITE 6 PACK 2	94/140 F	SCRABBLE	175/220 F
ENDURO RACER	92/140 F	SIDE ARMS	95/145 F
ERE HITS 1	140/220 F	SOLOMON'S KEY	89/140 F
ERE HITS 2	140/220 F	SPACE HARRIER	89/139 F
EXOLON	87/140 F	STIFFLIP	95/135 F
F15 STRIKE EAGLE	95/145 F	SUPER SPRINT	95/145 F
FER ET FLAMME	245 F	TAI PAN	89/140 F
FLASH	92/190 F	THE LAST NINJA	92/140 F
FREDDY HARDEST	95/145 F	THUNDERCATS	89/145 F
GAME SET MATCH	125/175 F	TOUR DE FORCE	95/145 F
GAUNTLET 2	92/140 F	TRANTOR	92/140 F
GRAND PRIX 500cc	135/165 F	TRESORS DE US GOLD	115/190 F
GRYZOR	87/140 F	UBI PACK 2	120/180 F
HIT PACK 2	95/140 F	VICTORY ROAD	95/145 F
HMS COBRA	255/290 F	WIZARD WARZ	92/140 F
IKARI WARRIOR	85/135 F	WONDERBOY	92/140 F
IMAGINE ARCADE HITS	115/160 F	WORLD CL LEADERBORD	89/140 F
INDIANA JONES	95/145 F		

SUPER BUDGET K7 39 F

10TH FRAME	HUNCHBACK	RAID
AVENGER	IMPOSSABALL	REBEL PLANET
BALLBLAZER	IMPOSSIBLE MISSION	REVOLUTION
BATTLE OF THE PLANET	INFILTRATOR	SARACEN
BRUCE LEE	INFODROID	SIR LANCELOT
CHIMERA	ITS A KNOCKOUT	SKYFOX
COMIC BAKERY	JACK THE NIPPER	SPACE SHUTTLE
CONTAMINATION	KRAKOUT	STAR GAMES
COP OUT	MANIC MINER	STAR STRIKE 2
DANDY	MARIO BROTHERS	SURVIVOR
DONKEY KONG	MARTIANOID	TARZAN
DRAGONSLAIR	MATCH DAY	TEMPEST
DRUID	MIAMI VICE	THAI BOXING
EIDOLON	MINDSHADOW	THANATOS
ELECTRA GLIDE	MONTY ON THE RUN	TRAIBLAZER
EMPIRE	MOVIE	V
GALVAN	NODES OF YESOD	WAY OF THE TIGER
GHOSBUSTERS	PACIFIC	XARO
GOONIES	PINBALL WIZARD	YIE AR KUNG FU 2
GREAT ESCAPE	PING PONG	ZOIDS
HIGHLANDER		

NOUVEAU ! Boutique a Nice "HOLLYWOOD STARS", 8 bd Joseph Garnier

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

ARTICLE (garantie echange immediat)	Qte	PRIX	MONTANT

DOM-TOM + ETRANGER 50F

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par téléphone : 93 51 61 30

Précisez pour quel ordinateur :

port logiciel 15 F

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue

date d'expiration

NOM PRENOM

N° ET RUE

VILLE CODE POSTAL

Signature obligatoire

Disc ☐ K7 ☐

Budget suivant stock disponible

AMS 12/87

suite de la page 152

lement un gestionnaire de données, des possibilités graphiques étendues et une "interface programmable" (du type de celle de Sprint). Quattro est annoncé à un prix de 1 995 francs HT.

(perte d'infos, risques pour le matériel...)
La Power-Lab 800 VA a été étudiée pour répondre aux besoins d'un AT ou équivalent. La 1200 VA a été conçue en vue de répondre aux besoins des réseaux de micros et aux stations de PAO avec imprimante Laser.

Les prix sont de l'ordre de 8 900 francs HT pour la Power-Lab 800 et de 12 900 francs HT pour le modèle 1200 VA. Tous les modèles de la gamme sont livrables sur stock en 48 heures.
France Onduleurs Ondyne, 8,rue de la Mare, 91630 Avrainville.

ACT SYSTÈMES ANNONCE LA VERSION FRANÇAISE DE XEROX VENTURA

Le logiciel d'édition électronique (version française) Xerox Ventura est annoncé par ACT Systèmes. Tournant sur tout Compatible, XT ou AT, avec 640 Ko de RAM plus un disque dur, une souris et un écran graphique, Xerox Ventura 1.1 version française est l'œuvre de Rank Xerox pour le logiciel et de ACT Systèmes pour la traduction des messages et de la documentation. ACT Systèmes bénéficie, en outre, d'un réseau étendu de distributeurs pour Xerox Ventura, réseau qui offre tout un éventail de services.
Xerox Ventura, déjà une référence en matière de logiciel de Desktop publishing (P.A.O.) est commercialisé au prix de 7 750 francs HT.
ACT Systèmes, 12, rue de la Montagne Sainte-Geneviève, 75005 Paris.

BORLAND TOUJOURS A L'OFFENSIVE

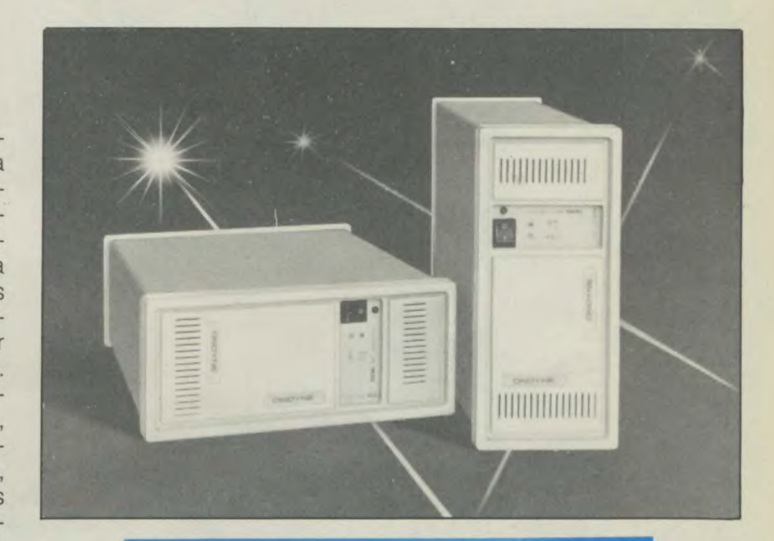
En ce début d'automne, deux événements Borland sont à mettre en évidence : l'offensive au niveau de l'Education Nationale se traduisant par la présence de Borland dans les lycées, collèges se poursuit par l'extension des accords aux universités, facultés et IUT qui pourront désormais avoir accès aux disquettes et manuels Borland. A noter également la signature d'un accord de licence avec l'Ecole Navale. Par ailleurs, autre offensive de choc, Borland annonce officiellement Quattro, LE tableur de Borland International compatible avec 1.2.3 de Lotus. Annoncé comme 100 % compatible avec les fichiers ou les macros commandes de 1.2.3, (et plus performant). Quattro intrègre éga-

FILTRES AQUILA : DES SOLUTIONS EN VUE...

Pour répondre aux maux causés par le travail sur écran, la société Intertech France commercialise un filtre pour moniteur qui a pour nom Aquila. Brevet et produit français, Aquila équipe déjà de nombreuses institutions et compagnies connues et est recommandé par des professionnels de la santé. Ce filtre qui s'installe très simplement sur tout écran apporte, outre un confort accru d'utilisation, une protection anti-reflets, une protection contre les ondes (réputées nocives) électromagnétiques basse fréquence (présence d'un blindage, mis à la terre). D'après le fabricant, le seul confort d'utilisation permet un amortissement du prix d'achat en 90 jours. Pour 690 francs HT (en moyenne), vous résoudrez normalement vos problèmes visuels causés par le travail sur écran. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter : Intertech France, 17, bd de Riquier, 06300 Nice.

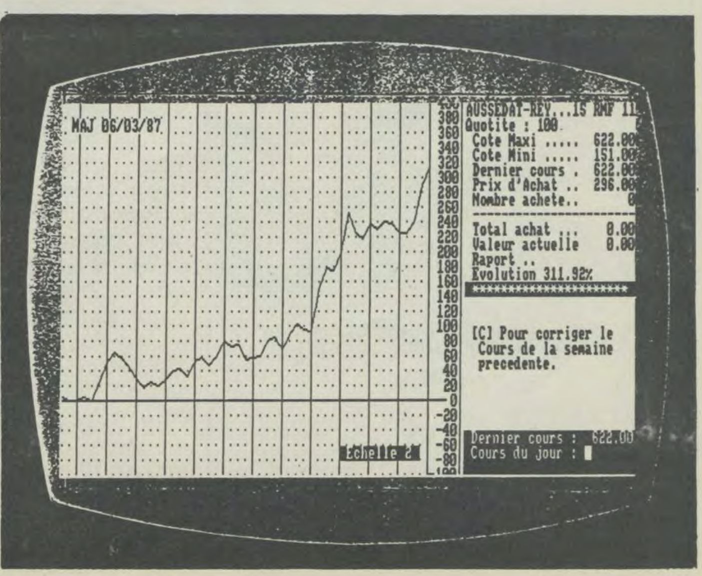
ONDYNE : PROTÉGEZ EFFICACEMENT VOTRE STATION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE

La gamme des alimentations de secours "Power-Lab" d'Ondyne s'aggrandit de deux nouveaux modèles : après les Power-Lab 200 et 400, voici les modèles 800 et 1200 VA.
A la moindre micro-coupure, parasite électrique, chute de tension, les Power-Lab prennent le relais. Et en plus elles sont belles... ce qui leur permet, outre leur silence, de s'intégrer dans votre environnement. Très simple de branchement et d'utilisation (mise en route), elles sont la garantie contre tous dommages



BOURSE : ENCORE DU NOUVEAU SUR CPC

La société A.N Informatique édite et distribue un logiciel de gestion de portefeuille boursier pour CPC. Il permet de constituer des portefeuilles de 100 valeurs qui sont stockées en tant que fichiers. A partir d'un menu principal très complet, vous pourrez effectuer toutes modifications nécessaires, consulter les valeurs en portefeuille, leurs évolutions chiffrées et graphiques, toutes les statistiques concernant l'évolution d'une valeur en particulier, un conseil (probabilités) analytique pour élaborer des stratégies et tirer profit des gains éventuels en achetant et vendant au bon moment...
A noter que le produit comporte de très nombreuses autres options, qu'il est vendu directement avec, en fichier déjà saisi, cent valeurs mises à jour le vendredi précédent la livraison.
A.N Informatique, Mr. Agnesio Gérard, 947 ch de Daniel, 83500 La Seyne-sur-Mer.



Essai Ecriture GOTHIQUE

Ecriture BLOCK

DATARUN ? ECRITURE FUTURISTE

Ecriture PALACE

ECRITURE LINEAIRE ital

Un essai en Droite BOLD

ENCORE UNE POLICE AVANT-GARDE : BREAKER

Ranchero

RANCHERO

Ecriture LINEAIRE

Essai en DR(Ital)

Broadway, BROADWAY...

MEDIAN, une police assez classique

Ecriture Romaine

Fonte TYPEWRITER
ital

Essai AMSTRAD MAG. avec fonte ARTWORK.

Titres en COMPACTA

Taswrite et écriture POURTOUR

Compliquée, cette écriture Anglaise...

Police 'TYPEWRITER' en mode normal

Essai de la fonte LECTURA

Taswrite ROMA(Ital)

SUPASTAR, une fonte "Outline"

Ecriture Droite

Essai de la fonte ANGLICAN

Monacale, et très compliquée...

TASPRINT PC

Tous les familiers des logiciels de traitement de texte sur PC ne manqueront pas de faire le rapprochement avec Tasword PC et ils n'auront pas tort. En effet, Tasprint et Tasword sont, tous deux, originaires de la société Semaphore-Tasman. Tasprint est un utilitaire permettant d'imprimer un texte dans différentes polices de caractères. Il peut être utilisé conjointement à Tasword, bien sûr, mais aussi avec d'autres logiciels de traitement de texte.

Présentation

Le logiciel, qui a pour support une disquette 5 pouces 1/4 classique non protégée (ce qui vous permet de faire une copie de sauvegarde ou encore d'installer un Tasprint sur un disque dur), est livré avec un manuel de 21 pages et un imprimé de format A4 représentant une partie des possibilités de Tasprint (cf. fig. 1). Le manuel a été entièrement réalisé avec Tasword PC, Tasprint PC, Tas-Sign PC, et imprimé sur une imprimante matricielle. Celui-ci est bien présenté et les explications y sont très claires.

La disquette, quant à elle, contient en plus de Tasprint, vingt-cinq fichiers de polices, trois utilitaires sur lesquels nous reviendrons, deux fichiers de démonstration et des fichiers de données nécessaires aux utilitaires.

Les utilitaires accompagnant Tasprint

Le premier de ces utilitaires se nomme Taswrite et permet d'accéder directement à l'imprimante. Il transforme votre ordinateur en machine à écrire perfectionnée. Tout texte entré au clavier est donc transmis directement à l'imprimante dans la police sélectionnée. Taswrite ne fonctionnera que si Tasprint PC n'est pas en mémoire (ce qui est, par contre, bien évidemment nécessaire avec Tasword ou tout autre traitement de texte si l'on désire accéder aux capacités de Tasprint).

L'utilisation de Taswrite est on ne peut plus simple. Il suffit de définir une police de caractères en lançant Taswrite et de taper un texte quelconque. Taswrite envoie ensuite le texte à l'imprimante à chaque fin de paragraphe (cette fin de paragraphe étant indiquée par une double pression de la touche Enter). Le texte sera alors imprimé en espacement proportionnel et justifié sur la largeur du papier.

Il suffit de faire Ctrl-C pour quitter Taswrite et revenir ainsi à MS-DOS.

Il est également possible d'imprimer un texte déjà présent sur une disquette avec une des polices de Tasprint. Il reformatera, au besoin, les paragraphes et rejustifiera les lignes du texte en fonction de l'imprimante que vous possédez.

Le deuxième utilitaire livré avec Tasprint PC s'appelle Tpconfig et ramène à la question : que serait un traitement de texte sans imprimante ?

Etant donné le nombre de ces périphériques sur le marché et leurs différences, il est nécessaire de configurer les logiciels en fonction de votre imprimante. C'est le rôle de Tpconfig. Ce programme vous proposera une liste d'imprimantes et vous demandera de choisir celle que vous utilisez. Les imprimantes Amstrad n'ont, bien sûr, pas été oubliées, puisque les DMP 2000, 3000 et même 4000 figurent sur la liste (également vabable pour la nouvelle DMP 3160). Si votre imprimante ne figure pas sur la liste, pas de panique, le manuel vous guidera entièrement pour pouvoir l'utiliser sans problème.

TD est le troisième utilitaire

ED comme Editeur, P comme Police et F comme Fonte. Vous avez deviné, cet utilitaire est un éditeur de polices. Il peut être utilisé pour modifier les polices existantes ou pour créer de nouvelles écritures. Des en-têtes de lettres ou des logotypes peuvent ainsi être réalisés avec l'éditeur. Cet utilitaire utilise les capacités graphiques des cartes CGA. Le travail s'effectue sur un seul caractère à la fois, la taille de ce dernier est modifiable, 8, 10, 12, 14 ou 16 pixels de large. Vous pouvez donc créer votre propre police de caractères, si vous en avez le courage et surtout le temps, puisque l'édition complète d'un jeu de caractères est tout de même un travail assez fastidieux.

TASPRINT permet aussi divers effets d'impression comme montré ici:

Cette ligne s'imprimera normalement

Passage au Artwork

Changer à Supastar et puis à l'anglaise

Enclencher <u>le soulignement</u> et puis le déclenche

Voyons donc inversé et boites

Espacement proportionnel éèàîêâmmiiiiäàöööççwwii%&

Espacement normal éèàîêâmmiiiiäàöööççwwii%&

Double hauteur !

et retour à la normale...

Tasprint est déclenché à cette ligne

Sémaphore - 1283 La Plaine (Genève) - 022 / 54.11.95

Essai de calendrier AMSTRAD MAGAZINE

			JANVIER						FEVRIER		
Lun		5	12	19	26			2	9	16	23
Mar		6	13	20	27			3	10	17	24
Mer		7	14	21	28			4	11	18	25
Jeu	1	8	15	22	29			5	12	19	26
Ven	2	9	16	23	30			6	13	20	27
Sam	3	10	17	24	31			7	14	21	28
Dim	4	11	18	25			1	8	15	22	
			MARS						AVRIL		
Lun		2	9	16	23	30		6	13	20	27
Mar		3	10	17	24	31		7	14	21	28

Réalisé entièrement avec TASWORD et TASPRINT PC.

Malgré la complexité de certaines polices de caractères, comme le gothique, la qualité d'impression est plus qu'acceptable, surtout si l'on utilise le mode double-passe. Ce n'est certes pas la qualité obtenue grâce à une imprimante laser, mais avec une imprimante très correcte (ce logiciel a été testé avec un PC-1512 relié à son inséparable DMP 3000) on obtient de très bons résultats.

Conclusion

Tasprint est un excellent utilitaire pour imprimante. Vous pourrez, en utilisant conjointement Tasprint et votre traitement de texte tel que Tasword, faire vous-même de petites affiches, ou encore des en-têtes de courrier d'un style un peu particulier ce qui ajoutera une "touche personnelle" à vos lettres. On peut donc le recommander à tous les utilisateurs de traitement de texte sur PC et compatibles.

A noter que cet utilitaire existe également pour la gamme des CPC et PCW (cinq polices sur le CPC, 8 sur le PCW qui, seul avec le PC, peut fonctionner en mode direct "machine à écrire").

Eric Mistelet

DOS-ASSISTANCE

Logiciel un peu nouveau dans son genre, DOS-ASSISTANCE réhabilite le DOS sur PC dont le manque de clarté a souvent fait perdre la tête aux novices. Présenté de manière assez agréable à l'écran, ce programme permet d'apprendre à se familiariser assez rapidement avec les commandes du DOS.

Cependant, malgré la volonté de clarté que les auteurs semblent avoir mis dans leur cahier des charges, la manière dont le manuel d'utilisation est présenté donne l'impression qu'il faut déjà connaître le DOS pour se servir du programme. Dommage pour le manuel, c'est un point suffisamment important pour que l'on y attache plus d'importance que ce qui a été fait.

Utile et simple d'emploi

Il serait tout de même assez difficile de ne pas accorder une note honorable pour ce logiciel vraiment utile et ce, pour un prix honnête ; cependant, faut-il encore investir 590 F HT pour apprendre à copier un fichier d'une disquette à l'autre (voir Figure 1) ou pour entrer dans un répertoire ? Ceci est laissé à l'appréciation de l'utilisateur final ; s'il veut apprendre à programmer en DOS, il s'agit d'un bon outil d'apprentissage, s'il veut apprendre à charger une disquette, autant s'en référer à un livre.
Lorsque vous chargez le programme, votre écran passe dans un mode de présentation ressemblant un peu à celui du TURBO-PROLOG de Borland, vous avez alors accès à des menus déroulants. En tapant la première lettre du nom de la fonction sur votre clavier, vous sélectionnez le menu correspondant. L'ergonomie est diminuée du fait qu'il faut valider votre menu par RETURN pour faire apparaître les sous-fonctions et par la touche de fonction F10 pour revenir au menu précédent, alors qu'il aurait été si simple d'utiliser les flèches verticales haut et bas pour ouvrir ou fermer un menu ; lorsque l'on utilise un standard comme le PC et que l'on ne peut pas y remédier par une solution vraiment conviviale, ne vaut-il pas mieux faire comme un des grands du logiciel en utilisant les mêmes touches de fonction que lui ? La vie est très difficile pour les utilisateurs.

Utile et didactique

Un point positif intéressant, mais assez logique pour un programme d'aide à l'utilisateur, c'est d'avoir une explication sur la signification de chacun des mots des menus déroulants en le sélectionnant et en pressant la touche F1. Lorsque vous utilisez des fonctions relativement complexes pour un débutant, telle la fonction "Prompt", il est agréable de se sentir soutenu dans sa déroute par le choix des fonctions de ce mode et l'affichage simultané de leur signification. Merci DOS-ASSISTANCE (voir Figure 2).
Ce programme d'origine française est parti d'un bon sentiment et s'en sort bien ; il est bien présenté, les explications sont claires

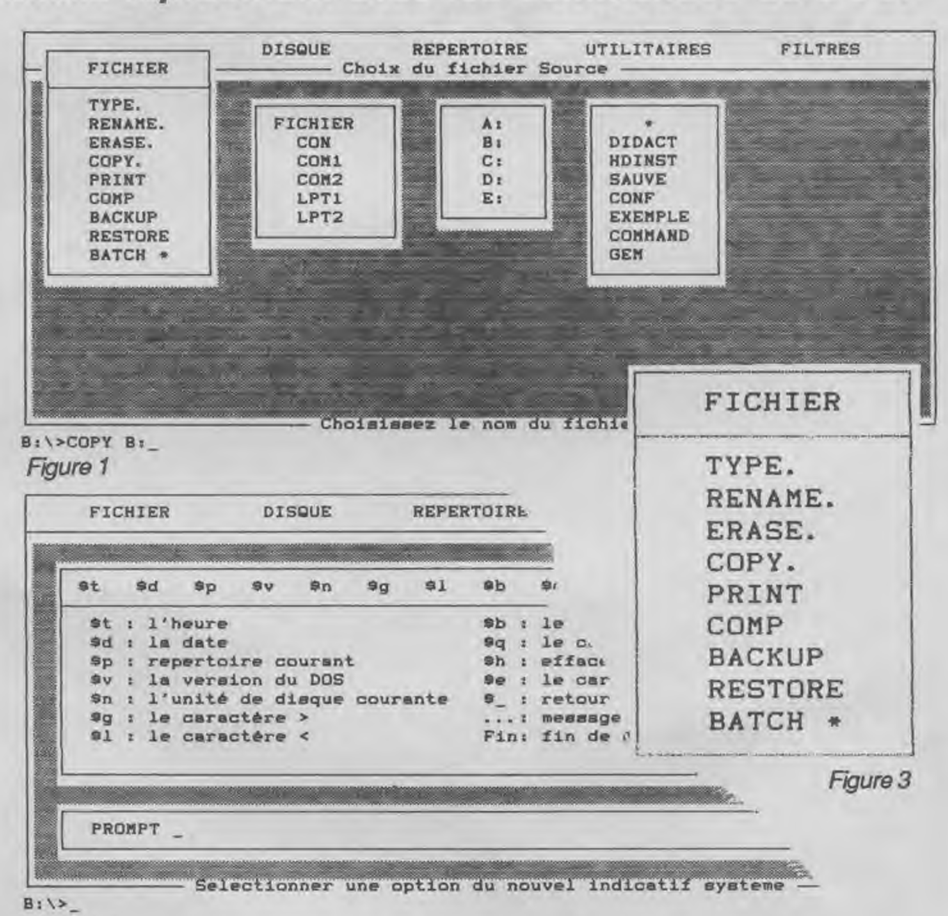


Figure 1
Figure 2
Figure 3

(Figure 3), une fois qu'il est installé. En ce qui concerne la présentation et la documentation, le tout est correct sans plus, et le manuel aurait pu être plus court, mais il aurait fallu qu'il retrace les cas de figure d'une installation réelle, pour l'optimisation de son système personnel. C'est là le principal reproche que l'on pourrait faire à DOS-ASSISTANCE. A acheter presque obligatoirement si l'on veut faire une formation accélérée en programmation avec le DOS en partant de rien.

Pour les néophytes

Un programme d'installation sur disque dur est fourni, il permet de créer un répertoire pour le logiciel et d'y insérer les fichiers de DOS-ASSISTANCE. Un petit reproche pourtant : pourquoi ne pas expliquer par écrit dans le manuel ce qui se passe dans ce programme ? Lorsque l'on veut aider, il faut aussi montrer à quoi servent les choses, et il n'aurait pas été très difficile de prendre ce programme comme exemple. Pourquoi ne pas avoir montré comment créer une disquette contenant le système d'exploitation et DOS-ASSISTANCE en chargement automatique de façon à optimiser l'utilisation du programme en l'ayant constamment sous les yeux ? Quoi qu'il en soit, malgré un prix abordable mais un peu élevé quand même pour une assistance au DOS, Dos Assistance rendra de réels services et simplifiera bien la vie de nombreux utilisateurs néophytes de PC et compatibles.

O. Pavie
et E. Charton



VOS IMPRIMÉS AU LASER POUR UN PRIX RAISONNABLE

Concevoir des documents (factures, bordereaux divers) et les faire réaliser par un atelier d'impression a, jusqu'à il y a peu de temps, rarement été chose facile. Il est généralement nécessaire de préparer un dessin, suffisamment précis et complet, du document à réaliser. A partir de ce dessin, l'imprimeur réalise une maquette puis, une fois signé le bon à tirer, fabrique les imprimés demandés. Tout ceci nécessite du temps et la réalisation d'une maquette est généralement facturée par l'atelier qui la conçoit. L'apparition de logiciels de PAO, autorisant la création directe de maquettes par l'utilisateur, bouleverse quelque peu ces habitudes dans la mesure où la réalisation de la maquette peut ne plus incomber à l'imprimeur et être à la charge du demandeur du document.

Mais, direz vous, les logiciels de PAO sont en général à des tarifs plutôt élevés et l'économie réalisée sur la réalisation de maquettes est engloutie par le coût du logiciel. C'est généralement vrai. Toutefois, avec IPRINT, nous avons trouvé un logiciel qui, pour un prix peu élevé, permet de concevoir des documents de qualité.

Le logiciel IPRINT

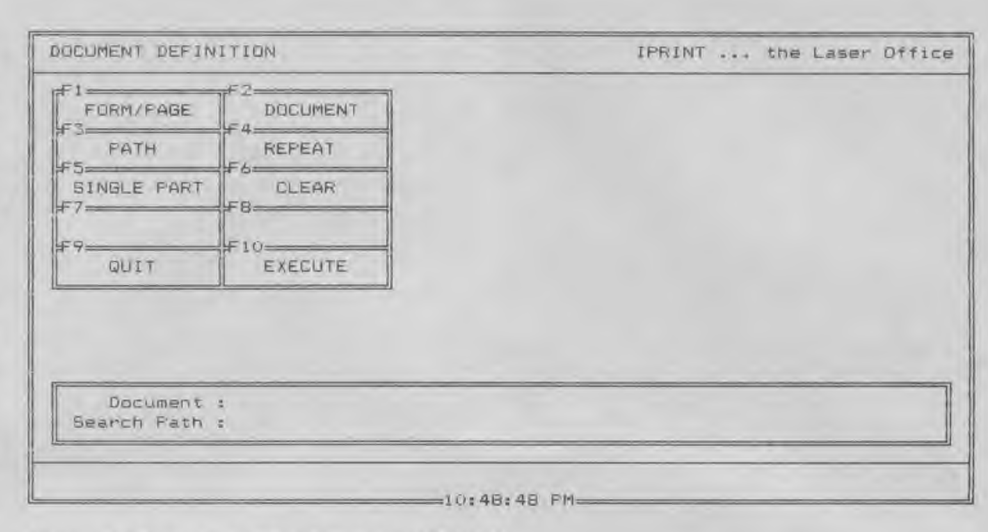
Conçu à l'origine pour répondre à une demande du gouvernement canadien, IPRINT est un logiciel de mise en page et d'édition pour micro-ordinateurs équipés d'imprimantes Laser. Il permet la conception et la préparation de documents de qualité et fonctionne sur les compatibles PC équipés d'un minimum de 384 Ko de mémoire et de deux lecteurs de disquettes. Un disque dur n'est pas obligatoire, mais sa présence vous évitera bien des manipulations de disquettes.
Le "package" composant le produit est constitué de quatre disquettes et d'un classeur contenant la documentation. L'installation sur disque dur ou sur disquette se fait grâce à un utilitaire fourni avec le logiciel. Cette installation s'effectue simplement en tapant "install" et en suivant les instructions portées à l'écran.

La documentation

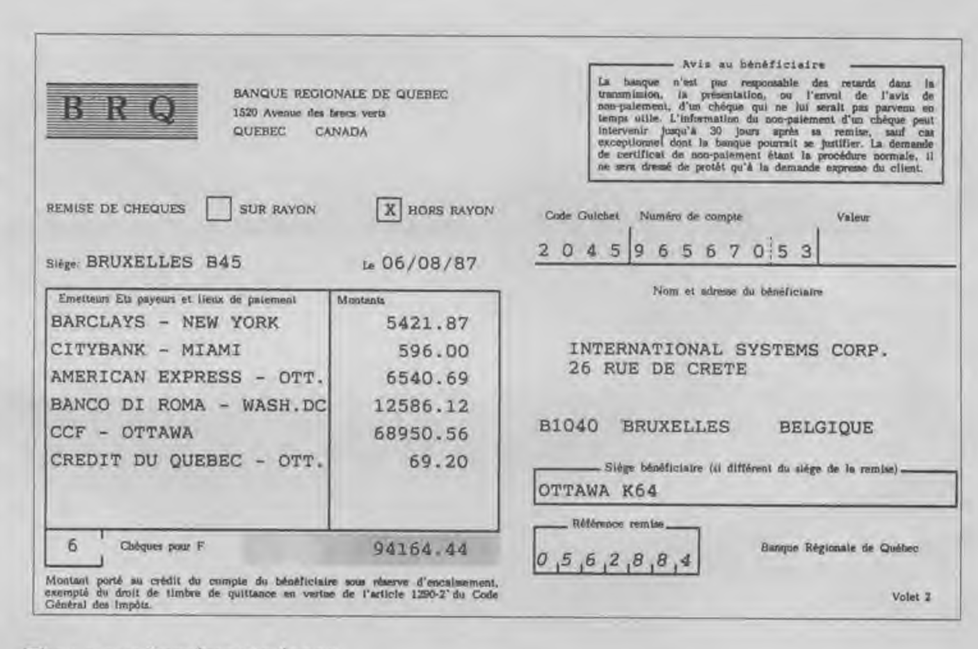
Composée d'environ 120 pages, elle indique toutes les possibilités du produit. On pourra simplement lui reprocher de ne pas être assez didactique et de manquer d'exemples concrets. Pour être plus explicite, disons que la documentation est en français, à l'exception des quelques exemples pour lesquels les explications sont intégralement en anglais. Pour quelqu'un habitué à utiliser des logiciels de dessin ou de PAO, aucun problème. Il ne faut toutefois pas perdre de vue que, du fait de son coût essentiellement, un tel produit s'adresse d'abord à des PME dans lesquelles celui qui prépare les documents n'est pas forcément un spécialiste de la chose et a besoin d'un guidage maximum. Néanmoins, il faut reconnaître qu'avec un minimum de patience et de tâtonnements, on arrive à une prise en main du produit suffisante pour se lancer dans les premières applications.
Enfin, elle présente dans ses annexes, et c'est une chose assez rare pour la signaler, le format des fichiers de configuration, de définition d'imprimantes, et de transfert de fichiers.

Le logiciel

Une fois installé, le produit se lance simplement en tapant IPRINT. Vous accédez alors à un écran de choix puis, lorsque vous désirez concevoir un document, à un affichage de votre page agrémenté d'icônes qui occupent la partie gauche de l'écran. Nous ne nous attarderons pas sur la signification de ces icônes qui est suffisamment explicite et sont proches de ce qui se voit sur les logiciels de dessin. Disons simplement qu'ils vous permettent



Exemple de mise en oeuvre pour IPRINT.



B R Q

BANQUE REGIONALE DE QUEBEC
1520 Avenue des frecs verts
QUEBEC CANADA

Avis au bénéficiaire

La banque n'est pas responsable des retards dans la transmision, la présentation, ou l'envoi de l'avis de non-paiement, d'un chèque qui ne lui serait pas parvenu en temps utile. L'information du non-paiement d'un chèque peut intervenir jusqu'à 30 jours après sa remise, sauf cas exceptionnel dont la banque pourrait se justifier. La demande de certificat de non-paiement étant la procédure normale, il ne sera dressé de protêt qu'à la demande expresse du client.

REMISE DE CHEQUES ☐ SUR RAYON ☒ HORS RAYON

Siège: BRUXELLES B45 Le 06/08/87

Emetteurs Ets payeurs et lieux de paiement	Montants
BARCLAYS - NEW YORK	5421.87
CITYBANK - MIAMI	596.00
AMERICAN EXPRESS - OTT.	6540.69
BANCO DI ROMA - WASH.DC	12586.12
CCF - OTTAWA	68950.56
CREDIT DU QUEBEC - OTT.	69.20

6 Chèques pour F 94164.44

Montant porté au crédit du compte du bénéficiaire sous réserve d'encaissement, exempté du droit de timbre de quittance en vertue de l'article 1290-2° du Code Général des Impôts.

Code Guichet	Numéro de compte	Valeur
2 0 4 5	9 6 5 6 7 0 5 3	

Nom et adresse du bénéficiaire

INTERNATIONAL SYSTEMS CORP.
26 RUE DE CRETE

B1040 BRUXELLES BELGIQUE

Siège bénéficiaire (si différent du siège de la remise)
OTTAWA K64

Référence remise
0 5 6 2 8 8 4

Banque Régionale de Québec

Volet 2

Tirage sur imprimante laser.

de fixer d'abord les paramètres du genre taille de page (A4 ou B5 par exemple) ainsi que le pas de déplacement sur la représentation de votre page (utile pour la conception de documents du genre bordereaux de saisie). En plus de cela, ils vous permettent de tracer certains dessins particuliers (cercles, ligne, rectangles) et de choisir des actions à effectuer (zoom d'une zone, saisie de texte).

La sélection d'un icône peut, éventuellement, être accompagnée de l'affichage d'options supplémentaires entre lesquelles vous aurez à choisir. Dans tous les cas le choix se fait, soit en cliquant sur l'option sélectionnée, soit en appuyant sur une des touches de fonction éventuellement accompagnée de la touche ALT.

Les possibilités de IPRINT sont nombreuses. Vous pouvez :

— tracer des lignes horizontales, verticales, ou obliques ;
— dessiner des cercles ou des rectangles ;
— mettre en grisé des zones de votre document ;
— inclure du texte (saisi lors de la création du document ou provenant d'un fichier indépendant) dans des champs du document, ce dans plusieurs tailles de caractères et avec des options de cadrage et d'espacement de lignes ;
— inclure dans votre document des logos qui auront, au préalable, été enregistrés sur un fichier en format PC PAINT, PC PAINTBRUSH ou WINDOWS PAINT à l'aide d'un scanner ;
— agrandir des zones de votre feuille pour mieux appréhender leur aspect ;
— récupérer des graphiques provenant de LOTUS et de SYMPHONY ;
— sélectionner votre fonte de caractères en fonction des possibilités de votre imprimante.

Cet ensemble de possibilités est assez complet pour permettre la création de documents de tout type et est, nous l'avons déjà dit, d'utilisation aisée. Par exemple, pour tracer un rectangle sur votre feuille il vous suffit de :

— sélectionner l'icône correspondant dans la partie gauche de l'écran ;
— positionner votre curseur sur la feuille à l'emplacement correspondant à un des angles du rectangle et faire ENTER ;
— déplacer le curseur sur la feuille, le rectangle se trace au fur et à mesure de ce déplacement ;
— une fois que le rectangle a la taille que vous désirez, appuyez sur ENTER. Il est enregistré et positionné sur votre document et sera imprimé lors de l'édition à l'emplacement et avec la taille que vous avez choisis. Je regrette toutefois que la saisie du texte, devant être inclus en constante dans le document, ne puisse se faire qu'en passant par l'éditeur de texte et soit impossible directement sur la feuille. La méthode imposée entraîne l'affichage du texte dans des rectangles sombres (représentant sa place effective sur le document) qui ne sont pas toujours très significatifs et ont nécessité l'emploi du zoom pour la visualisation de leur contenu (dans les zones de petite taille, cela s'entend). A la décharge du produit, il faut préciser que les essais ont été faits en mode CGA alors que la présence d'une CARTE EGA aurait dû permettre un affichage plus fin avec possibilité de lire le contenu des rectangles de texte de petite taille.

Cette légère contrainte est cependant mineure et un peu de pratique du logiciel permet de s'en accommoder facilement.

Des performances plus que satisfaisantes

Pour son prix, IPRINT est un logiciel aux performances très satisfaisantes. Il permet, en effet, la création de documents d'une qualité tout autre que celle que l'on obtient avec les logiciels de dessin classiques. Orienté vers la création de documents dont l'usage et la destination imposent une certaine qualité, il pourra convenir à ceux qui, équipés d'une imprimante laser (PME, Architectes), veulent avoir une maîtrise totale de la configuration de leurs documents. Ceci sans oublier que le fait de pouvoir fournir aux ateliers des maquettes directement utilisables diminue, dans des proportions non négligeables, le coût de première impression des documents. Son utilisation est simple et, à titre d'exemple, un bordereau de commande réalisé à titre d'essai n'a pas demandé plus de vingt minutes pour être dessiné et, ce, sans habitude du logiciel. Une seule ombre au tableau : les imprimantes laser sont encore d'un coût élevé...

H. Wone

RAPIDFILE D'ASHTON TATE:

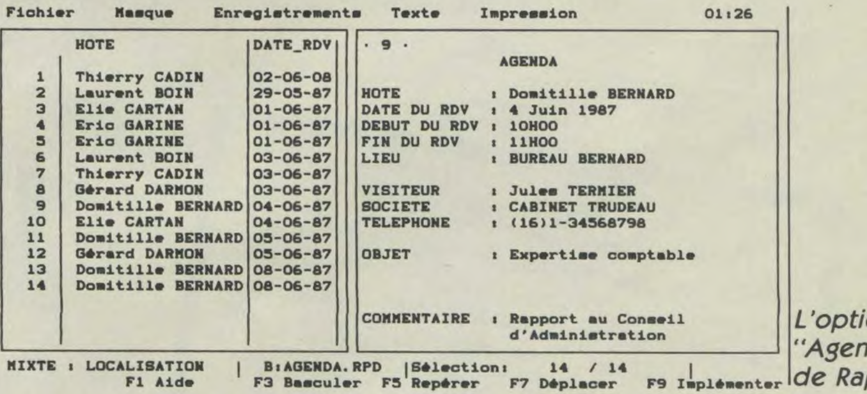
SIMPLIFIEZ-VOUS LA VIE

Rapidfile, un programe qui est à la secrétaire ce que Framework est au cadre. Voilà en quelques mots ce qui pourrait être dit au sujet de ce nouveau logiciel d'Ashton Tate, mais ce serait tout de même un peu court... Rapidfile est un intégré, spécialisé dans la gestion de bases de données. Avec ce programme, vous créez un fichier ou plusieurs que vous pourrez agrandir à volonté. Vous y définissez des champs, que vous pourrez changer quand vous le voudrez. Vous vous ouvrez au monde extérieur grâce à l'application de "publipostage" ou de "Mailing" en relation avec votre base de données, et une lettre type où vous aurez défini les emplacements des données à extraire. Vous aimez travailler sur traitement de texte ? Rapidfile en est un.

Non, il ne s'agit pas ici d'une publicité mais d'un certain engouement pour le logiciel qui est vraiment attrayant surtout qu'il est rare, peut-être un peu moins (avouons-le !) maintenant, de trouver une application agréable sur ordinateur de type PC. La version de test pour cet article est le nouveau "Prise en main et applications Rapidfile" de La Commande Electronique, exemple que de nombreuses autres sociétés de logiciels devraient suivre, ce qui éviterait bien des désillusions lors des utilisations ultérieures. Donc, muni de vos deux disquettes et du livre, vous parcourez Rapidfile. Progressif, cet exposé vous emmène dans l'étendue des applications qui sont fournies dans la démonstration. Vous apprenez que tout est faisable, sans limite de capacité de mémoire, grâce à la gestion de mémoire virtuelle. Les écrans sont clairs (voir Figure 1), même en affichage CGA, sans enluminure d'aucune sorte qui ont souvent tendance à fatiguer la vue et à égarer l'utilisateur dans son application. Sous forme de menus déroulants appelés par les touches "Ctrl...", vous avez accès aux fonctions, toutes très simples d'utilisation, car très claires.

Une ouverture vers l'extérieur

Vous aviez des fichiers DBase III ou Framework (Texte, Feuille de Calcul ou Base de Données), ils sont toujours accessibles, les uns par la fonction "IMPORTER" puis "Fichier DBASE III", les autres en les ayant sauvegardés au préalable en ASCII. Autre point positif : la date est constamment affichée en haut à droite de l'écran. Les nombreuses applications fournies dans la démonstration, prouvent bien l'intérêt que porte Ashton Tate aux professions libérales et aux petites entreprises qui auront, pour un prix très raisonnable, une bonne informatisation de leurs applications. Rapidfile, c'est aussi un utilitaire, car, sorti des applications fournies, vous pouvez programmer vos propres fonctions grâce au langage de Macro intégré. Certes, un peu limité pour l'instant, ce langage n'en est pas moins suffisant pour développer quelques applications rapides et cependant accessibles à toute personne intéressée par ce "plus".



```
Fichier   Masque   Enregistrements   Texte   Impression        01:26

     HOTE                   DATE_RDV   · 9 ·
                                                  AGENDA
 1   Thierry CADIN          02-06-08
 2   Laurent BOIN           29-05-87   HOTE          : Domitille BERNARD
 3   Elie CARTAN            01-06-87   DATE DU RDV   : 4 Juin 1987
 4   Eric GARINE            01-06-87   DEBUT DU RDV  : 10HOO
 5   Eric GARINE            01-06-87   FIN DU RDV    : 11HOO
 6   Laurent BOIN           03-06-87   LIEU          : BUREAU BERNARD
 7   Thierry CADIN          03-06-87
 8   Gérard DARMON          03-06-87   VISITEUR      : Jules TERMIER
 9   Domitille BERNARD      04-06-87   SOCIETE       : CABINET TRUDEAU
10   Elie CARTAN            04-06-87   TELEPHONE     : (16)1-34568798
11   Domitille BERNARD      05-06-87
12   Gérard DARMON          05-06-87   OBJET         : Expertise comptable
13   Domitille BERNARD      08-06-87
14   Domitille BERNARD      08-06-87

                                       COMMENTAIRE   : Rapport au Conseil
                                                       d'Administration
MIXTE : LOCALISATION   | B:AGENDA.RPD  |Sélection:    14  / 14   |
        F1 Aide          F3 Basculer  F5 Repérer   F7 Déplacer   F9 Implémenter
```

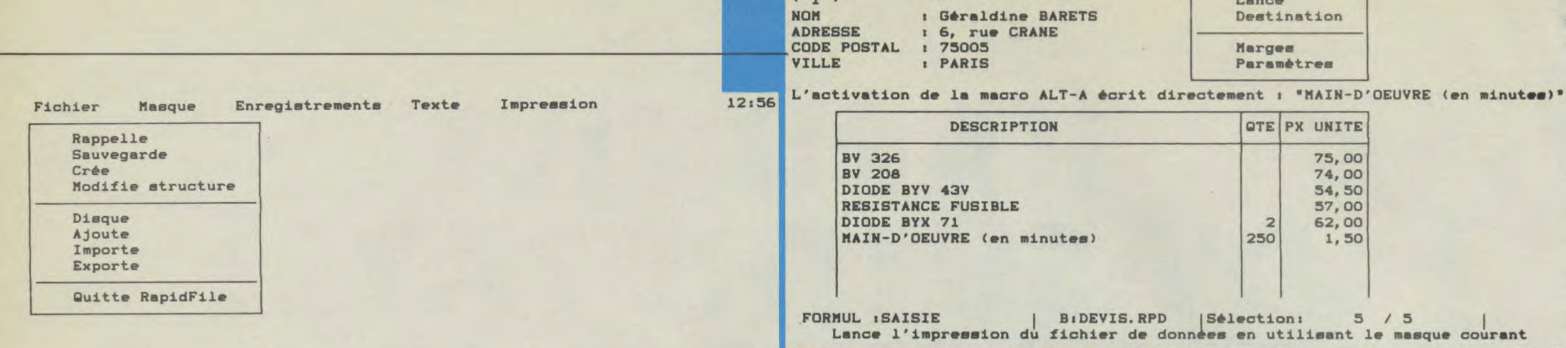
L'option "Agenda" de Rapidfile

```
Fichier   Masque   Enregistrements   Texte   Impression            01 18

  Rappelle                                   Fichiers
  Sauvegarde                                 COLATE    DAT    2048  8/27/87  8:24a
  Crée                                       CUSTMIZE  DAT     381  9/10/87 11:02p
  Modifie structure                          CUSTMIZE  HD      381  9/10/87 11:02p
                       Unité                 CUSTOM    OVL    5738  9/09/87 11:08a
  Disque                                     DIRMAKE   EXE     683  6/24/87 10:41a
  Ajoute               Chemin                DOSTEXT   DRV     680  7/08/87  2:40p
  Importe              Tri                   FLOAT     OVL    2759  9/09/87 11:07a
  Exporte              Imprime               HELP      OVL    2501  9/09/87 11:08a
                                             HELP      RQF   56702  9/10/87 11:54p
  Quitte RapidFile     Efface                HLP       IDX    4510  9/10/87 11:54p
                       Renomme               INSTALL   BAT    3944  9/07/87  9:32a
                                             LISEZ     MOI     100  9/10/87 10:59p
                       DOS                   MEMO      MAC    1024  7/08/87  2:40p
                                             MENUW     OVL    2216  9/09/87 11:08a
                                             MENU      OVL    2611  9/09/87 11:07a
                                             M●CST     DQT    1884  9/10/87 11:47p
                                             M●HLP     DQT    3188  9/10/87 11:48p

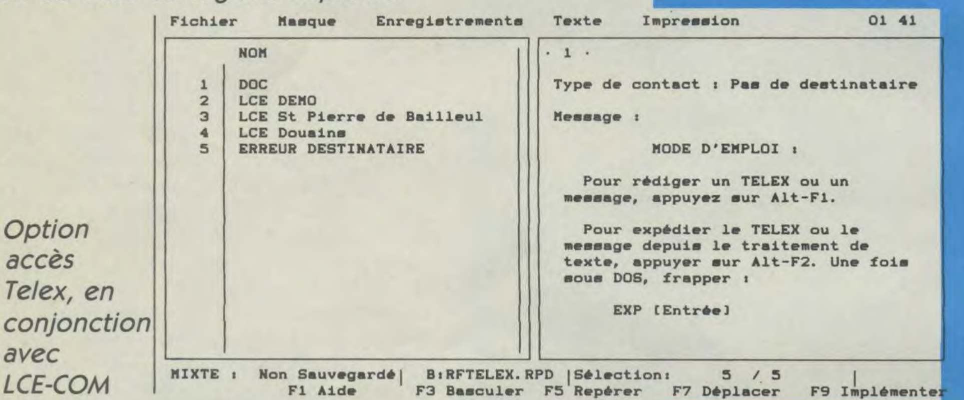
Oct.libres: 2 K      | B:\
                       Imprime la liste du répertoire courant
```

Superposition de menus déroulants sur l'écran principal



Un écran dans l'option "Devis"

Ecran de base du logicile Rapidfile



Option accès Telex, en conjonction avec LCE-COM

De bonnes options

Il existe également pour ceux qui le désirent, un livre contenant des disquettes d'applications de Rapidfile, allant de la gestion d'une auto-école à l'importation de pages Minitel en passant par l'étiquetage de rayons pour produits alimentaires, ceci pour montrer la diversité des applications... Pour ne pas trop "empiéter" sur le marché de Framework, Ashton Tate, n'a pas intégré l'application de graphisme en rapport avec l'extraction de données de feuilles de calculs comme les camemberts ou les histogrammes etc. Pour ceux qui ont encore peur de confier certaines tâches à l'informatique, Rapidfile est un bon compromis, qui ne fera peur ni à la secrétaire, ni à son patron.

Olivier Pavie et Eric Charton

Offre spéciale fin d'année

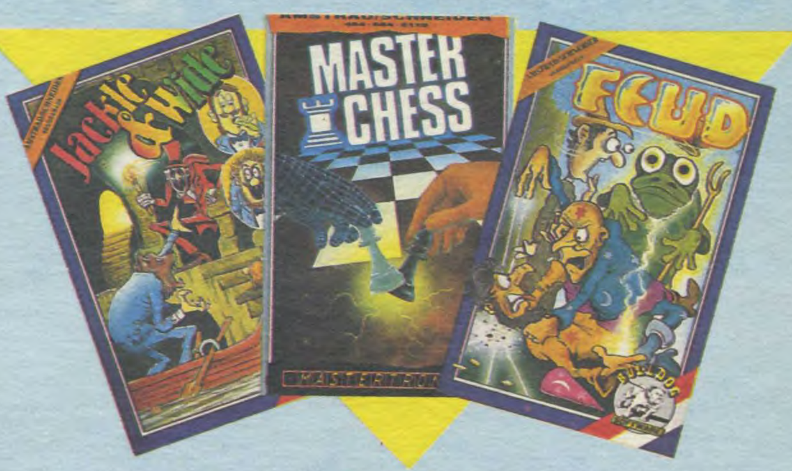
Economisez **65 F**

275 F au lieu de 340 F

Abonnez-vous

dès aujourd'hui et profitez d'un cadeau de bienvenue : une K7 de jeux





Au choix

(choix respecté dans la limite du stock disponible)

Valable jusqu'au 31.12.87
Offre limitée à la France Métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement

Bon d'abonnement au verso

Offrez un abonnement spécial fin d'année

Offrez un abonnement

vous ferez plaisir chaque mois et bénéficiez ou faites bénéficier d'une K7 de jeux





Au choix

(choix respecté dans la limite du stock disponible)

Valable jusqu'au 31.12.87
Offre limitée à la France Métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement

Bon d'abonnement au verso





5e VIDEOSHOP L'ESPACE

ANNIVERSAIRE

DEJA 5 ANS QUE L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS EXISTE !!!



Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

- ***DEMONSTRATION***
  Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente.
  Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.
- ***CREDIT***
  Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).
- ***FORMATION***
  Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.
  Service formation : 45 38 71 00
- ***VENTE PAR CORRESPONDANCE***
  La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock.
  Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).
  Service correspondance : 45 38 98 88



GAMME CPC

Une gamme de micro-ordinateur dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

MATERIEL

464 MONOCHROME	1 990 F
464 COULEUR	2 990 F
6128 MONOCHROME	2 990 F
6128 COULEUR	3 990 F
SPECTUM +2	990 F

La gamme CPC et SPECTRUM est livré avec 6 jeux + 1 manette.

PROMOTIONS

CPC 464 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	2 290 F
CPC 6128 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	3 290 F
CPC 6128 COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2000	5 490 F

PERIPHERIQUES CPC

	C/D
LECTEUR JASMIN 5 1/4 + CABLE	1 990 F
LECTEUR DE DISK FDI	1 590 F
LECTEUR DDI	1 690 F
IMPRIMANTE DMP 2000	1 690 F
IMPRIMANTE EPSON LX 800	2 990 F
RS 232 C	590 F
SOURIS AMX	690 F
LECTEUR CASSETTES + CABLE	290 F
MERCITEL 1 (RS 232 + CABLE + LOGICIEL COMMUNICATION)	1 290 F
DIGITALISEUR ARA	990 F
TUNER TV	1 390 F
STYLO OPTIQUE	290/395 F
SCANNER GRAPHIQUE DART	790 F
SYNTHETISEUR VOCAL TECHNIMUSIQUE	490/560 F
ARSENE (EMULATEUR MINITEL)	590 F
UGRAPHISCOP II	990 F
MULTIFACE 2	590 F
ADAPTATEUR MP2	490 F

COMPILATIONS

C/D

HIT LORICIELS 1 — 149/180 F
Rally II, Infernal runner, 3D fight

HIT LORICIELS 2 — 149/180 F
Tennis, foot, 5e axe.

HIT LORICIELS 3 — 149/180 F
Empire, Tony le Truand, Aigle d'or

HIT LORICIELS 4 — 149/180 F
Mgt, Maracaibo, Billy la Banlieu.

ALBUM EPYX — 119/189 F
Winter games, World games, Super cycle, Impossible mission.

GAMES SET MATCH — 129/179 F
GAMES SET MATCH — 129/179 F
MALETTE FIL I — 195/245 F
Express raider, Super soccer, Tai pan, Xerious

MALETTE FIL II — 146/195 F
Canadair, Dwaf, Starglider, Star raiders II

SUPER HITS OCEAN — 119/179 F
Miami vice, Galvan, Street hawk, Short circuit, Top gun, Knight rider.

ARKANOID	89/145 F
BALLE DE MATCH	99/149 F
BARBARIANS	89/149 F
BRIDGE PLAYER 3	129/189 F
CRAFTON	129/195 F
DANGER STREET	129/179 F
DAMES SCANNER	140/195 F
GAME OVER	95/149 F
GAUNTLET	95/149 F
GRAND PRIX 500 CC	149/180 F
KIDKIT	299 F
M'ENFIN	139/179 F
PASSAGERS DU VENT	299 F
PAPERBOY	99/139 F
SCALEXTRIC	119/149 F
STRYFE	145/195 F
SAILING	99/149 F
SCRABBLE	195/245 F
ZOMBI	149/245 F

NOUVEAUTES

ASTERIX	199 F
BLUEBERRY	199 F
BIVOUAC	145/195 F
COBRA	135/195 F
CHIFFRES ET LETTRES	195/280 F
IZNOGOUD	199/249 F
INDIANA JONES	95/145 F
LES DIEUX DE LA MER	145/195 F
LES RIPOUX	145/195 F
MARCHE A L'OMBRE	145/195 F
MISSION EN RAFALE	195/245 F
NECROMANCIEN	99/149 F
PROHIBITION	145/195 F
ROAD RUNNER	95/145 F

EDUCATIFS CPC

ALGEBRE	160/220 F
ASSIMIL	549/590 F
BALLADE OUTRE RHIN (Allemand)	180/225 F
BALLADE BIG BEN (Anglais)	180/225 F
CARTE DE FRANCE	165 F
CARTE D'EUROPE	149/220 F
CONJUGUER	285 F
COURS DE SOLFEGE 1	249/290 F
COURS DE SOLFEGE 2	249/290 F
DIDACT ENGLISH	249 F
EQUATIONS	180/229 F
GEOMETRIE	229 F
GRAMAIRE 1	249 F
GRAMMAIRE 2	249 F
MATHS 6e	160/199 F
MATHS 5e 4e	160/199 F
MATHS SECOND CYCLE	195/229 F
IL ETAIT UNE FOIS	195 F
ONCE UPON A TIME	195 F

UTILITAIRES CPC

ADVANCED MUSIC SYSTEM	295 F
ADVANCED ART STUDIO	249 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	195/295 F
CALCOMAT	390 F
D.A.M.S. (ASSEMBLEUR)	295/395 F
DATAMAT	390 F
D BASE 2	790 F
MULTIPLAN	499 F
POCKET BASE	690 F
POCKET 4	450 F
POCKET WORDSTAR	890 F
SPACE MOVING	295/395 F
SUPER PAINT	395 F
TEXTOMAT	390 F
TURBO PASCAL GRAPHIC	940 F
TURBO TOOL BOX	790 F
TURBO TUTOR	295 F
LA SOLUTION DATMAT + TEXTOMAT + CALCOMAT	790 F

BIBLIOGRAPHIE

TRUCS ET ASTUCES - (MICRO APPLICATION)	149 F
JEUX D'AVENTURES (")	129 F
BIBLE DU PROGRAMMEUR (")	249 F
GRAPHISMES ET SONS (")	129 F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTES (")	149 F
LIVRES DU CP/M (")	149 F
DES IDEES POUR LE PC (")	129 F
LES ROUTINES DE L'AMSTRAD (")	149 F
PROGRAMMES EDUCATIFS (")	179 F
COMMUNICATION ET MODEM (")	179 F
BIBLE DU GRAPHISME (")	198 F
JEUX D'ACTION (SYBEX)	58 F
102 PROGRAMMES (PSI)	135 F
SUPERS JEUX (")	140 F
BASIC AMSTRAD (")	105 F
CP/M + (")	100 F
TURBO PASCAL (")	150 F

ACCESSOIRES

DISQUETTES 3" CF2 (10)	19
DISQUETTES 5 1/4 FUJI (10)	8
CASSETTES (10)	7
CABLE IMPRIMANTE	14
CABLE PERITEL	14
RALLONGE 464/6128	145
RUBAN DMP 2000	99
CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK	95
CABLE LECTEUR CASSETTES	49
MANETTES SWITCH JOY	129 F

GAMME PCW

PERIPHERIQUES

LECTEUR FD2	1 690 F
RS 232	690 F
CRAYON OPTIQUE	880 F
DIGITALISEUR VIDEO	1 490 F
SOURIS PCW	1 490 F
EXTENSION 256 KO	490 F

JEUX

3 D CLOCK CHESS	149 F
BATMAN	149 F
BRIDGE PLAYER 200	199 F
GUILD OF THIEVES	229 F
LEADER BOARD	199 F
PAWN	249 F
STARGLIDER	290 F
TOMAHAWK	199 F
TRIVIAL PURSUIT	249 F
OPHEE	295 F
TOP SECRET	295 F
BOB WINNER	240 F

UTILITAIRES

AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	295 F
AZERTI	290 F
COMPAGNION	290 F
COMPTABILITE ALIENOR	1 055 F
D BASE II	790 F
DEVIS LOGICYS	1 150 F
DT PAO	395 F
EX-BASIC	250 F
MULTIPLAN	499 F
PCW GRAPH	395 F
PAYE LOGICYS	1 150 F
QUICK MAILING	490 F
ROTATE	350 F
STOCK FACTURATION	1 690 F
TURBO PASCAL GRAPHIC	940 F
MYNEA (EMULATEUR MINITEL)	830 F
SYNEA (SERVEUR MINITEL)	1 150 F

LA VIDEO

AMSTRAD VHS VCR 4600 MK II — 3 490
Livré avec un film + 3 cassettes vierges.

LA HIFI

CHAINE HIFI SM 45	1 49
CHAINES HIFI TS 46	1 69
AMSTRAD CD 1000	3 99
AMSTRAD CD 2000	4 49

LE PLUS MICRO DE PARIS

A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1er novembre au 31 décembre 87, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.
Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet événement !





GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livré avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC II.
Livrée avec l'intégrale PC : Traitement de texte EVOLUTION, base de données SUPERBASE, tableur CALCOMAT. + 4 jeux : LEADER BOARD, WORLD GANES, ARKANOID, SUPER TENNIS.

SD MONOCHROME	5 926*/ 7 450 F **
SD COULEUR	6 171*/ 9 450 F **
DD MONOCHROME	7 460*/ 8 950 F **
DD COULEUR	9 713*/10 950 F **

* sans imprimante
** avec imprimante Citizen LSP 10

PERIPHERIQUES

LECTEUR FD3	1 990 F
IMPRIMANTE DMP 3160	2 290 F
IMPRIMANTE SEIKOSHA SL 80 (24 aiguilles)	3 850 F
IMPRIMANTE DMP 4000 (132 col.)	3 990 F
DISQUE DUR 20 MEGA	2 990 F
DISQUE DUR 30 MEGA	3 990 F
CARTE KORTEX K X TEL	1 490 F
COPROCESSEUR ARITHMETIQUE 8087	1 990 F
CARTE D'EXTENSION 2 MEGA	5 990 F
SCANNER	3 990 F

COMPILATIONS

MALETTE FIL Infiltrator, Echec 3D, Numero 10	295 F
EPYX Winter games, Pitstop II, Summer games	225 F
PC 1512 HITS Top gun, Strip Poker, Great escape, Dambusters	2 45 F
COLLECTION AMSTRAD PC 1512 World class leader board, World games, Arkanoid, Super tennis	295 F
ACE OF ACES	349 F
ARKANOID	195 F
ASTERIX	245 F
BALANCE OF POWER	295 F
BLUEBERRY	245 F
BOB WINNER	220 F
BRUCE LEE	195 F
BRIDGE PLAYER 2000	199 F
CHIFFRES ET LETTRES	260 F
COMMANDO	349 F
CHESS MASTER 2000	349 F
DEFENDER OF THE CROWN	249 F
DIDACT ENGLISH	249 F
ECHEC 3D	195 F
FER ET FLAMMES	295 F
FLIGHT SIMULATOR II	490 F
F 15 STRIKE EAGLES	195 F
GRAND PRIX 500 CC	195 F
GUNSHIP	220 F
IZNOGOUD	299 F
INFILTRATOR	195 F
JET	490 F
KARATEKA	295 F
KARMA	240 F
NECROMANCIEN	149 F
MACADAM BUMPER	295 F
MARCHE A L'OMBRE	245 F
MICRO SCRABBLE	245 F
MISSION	220 F
MEAN 18 (GOLF 1)	195 F
MISSIONS EN RAFALE	245 F
MEURTRES EN SERIE	295 F
PASSAGERS DU VENT	295 F
PHALSBERG	295 F
PROHIBITION	245 F
ROADWAR 2000	249 F
SAPIENS	240 F
SILENT SERVICE	220 F
SRAM	245 F
STARGLIDER	199 F
SUMMER GAMES II	195 F
SUPER TENNIS	195 F
TOP GUN	199 F
TRIVIAL POURSUIT	295 F
WINTER GAMES	195 F
WORLD GAMES	195 F
ZOMBI	245 F

● *SERVICE APRES-VENTE*

Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.
Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.
Service technique : 42969395

● *OCCASIONS*

Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil ; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre « département matériel d'occasion », se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.

● *LES COLLECTIVITES*

Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.
Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.
Collectivités M. LOYEAU : 42969395

UTILITAIRES

J'APPREND MS DOS	490 F
EVOLUTION PC	990 F
MULTIPLAN JUNIOR	690 F
DATAMAT	750 F
TEXTOMAT	750 F
WORD JUNIOR	1 150 F
WORDSTAR PC 1512	750 F
SUPERBASE	990 F
COMPTABILITE SAARI	2 250 F
COMPTABILITE ALIENOR II	1 650 F
REFLEX + WORKSHOP	1 490 F
SUPERCALC 3.2	1 490 F
TURBO PASCAL	1 850 F
TURBO TUTOR	349 F
TURBO BASIC	990 F
TURBO PROLOG	990 F
TURBO C	990 F
VECTORIA 3D	750 F
QUICK MAILING	790 F
FACTURATION SAARI	2 250 F

BIBLIOGRAPHIE PC

LIVRE DU BASIC 2 (MICRO PPLICATION)	179 F
BIEN DEBUTER PC 1512 (")	149 F
GRAND LIVRE DU MSDOS (")	149 F
DU BASIC AU TURBO PASCAL (")	199 F
DISQUETTE ET DISQUE DUR PC (L + D) (")	269 F
LANGAGE MACHINE SUR PC (")	199 F
DEVELOPPER EN LANGAGE C (L + D) (")	349 F
ECRANS ET FICHIERS EN C (")	199 F
C FACILE (")	149 F
GW/PC BASIC (")	149 F
PROGRAMM AVANCEE GW BASIC (")	199 F
LIVRE DU GW BASIC (")	149 F
MANUEL REF TECHNIQUES PC 1512 (")	249 F
INTRODUCTION A DBASE II (SYBEX)	188 F
INTRODUCTION A DBASE III (")	210 F

* Tous nos prix s'entendent TTC port et prestation en sus (Matériel : 100 F par colis en expédition SERNAMEXPRESS, Logiciels 15 F par colis en poste recommandé URGENT). * Photos non contractuelles. * Prix au 1/11/87, susceptibles de baisses. * Sous réserve des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105 75749 Paris Cedex 15

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Code Postal ________ Ville ________
Téléphone ____________
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ________

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ A crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat – Apport comptant
– Nombre de mensualités
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

AMS 12/87

DESIGNATION	PRIX TTC
	PORT *
Montant total TTC	

INTELCOM L'ESPACE PROFE

INFORMATIQUE • TELEMATIQU

- ***DEMONSTRATION***

Toutes les configurations proposées sont en démonstration dans notre espace professionnel (graphisme, gestion, P.A.O.).
Si vous ne pouvez pas venir nous voir, nous vous rendons visite à bord de notre camion-expo, sur simple rendez-vous.
Service commercial : 42 96 93 95

- ***INSTALLATION***

Tout le matériel vendu dans le domaine professionnel peut bénéficier d'une mise en place rapide sur site, une mise en route des logiciels est également possible.

- ***LEASING***

Toute informatisation nécessite un important investissement. Le leasing est un des modes de financement que nous pouvons vous proposer. D'autres propositions peuvent être suggérées et réalisées, après étude commune d'un plan de financement.



AMSTRAD PC 1640 HD 20 CD 13 390 HT

La micro qui, sans rien bouleverser, amène à la gamme PC 1512 un graphisme haute révolution permettant de multiples applications.
Livré avec carte EGA, écran haute résolution 640 × 350 extension mémoire 640 KO.

AMSTRAD PC 1512 HD 20

L'outil professionnel idéal pour toutes les applications comptables bureautique.
Livré avec tous les outils nécessaires à une utilisation complète (Traitement de texte EVOLUTION, base de données SUPERBASE, tableur CALCOMAT).

PC 1512 HD 20 Monochrome ____ **8 990 F**
PC 1512 HD 20 Couleur ____ **10 890 F**

OFFRES COMPLETES

PC 1512 HD 20 Monochrome ____ **10 490 F**
+ Imprimante CITIZEN LSP 10

PC 1512 HD 20 Couleur ____ **12 490 F**

OFFRE GESTION

PC 1512 HD 20 Monochrome ____ **11 990 F**
+ Imprimante CITIZEN LSP 10
+ Logiciel comptabilité ALLIENOR II

Avec Moniteur couleur ____ **13 990 F**
Comprend : l'installation du logiciel, la formation complète, la maintenance gratuite.

LOGICIELS PROFESSIONNELS

MULTIPLAN 3.0 ____ **2 790 F**
Le meilleur et le plus complet des tableurs existant sur le marché ! Compatible avec traitement de texte, base de données...

WORD 3.0 ____ **4 490 F**
Le traitement de texte le plus vendu dans la gamme des logiciels professionnels.

SYMPHON Y 1.2 ____ **5 700 F**
Logiciel intégrant tableur graphique, base de données traitement de texte et logiciel de communication.

LOTUS 1.2.3 ____ **4 100 F**
Intègre tableur graphique et base de données.

HAL ____ **1 350 F**
Utilitaire de gestion du tableurs.

LOTUS 1.2.3 + HAL = ____ **4 590 F**
WORLD PERFECT 4.1 ____ **5 600 F**
Intègre une fonction dessin.
Possibilité de gérer six imprimantes en simultané. Existe en version mono ou multi utilisateurs pour les réseaux locaux.

OPEN ACCESS II ____ **7 900 F**
SPRINT ____ **1 990 F**
La nouvelle génération de traitement de texte /
Sauvegarde automatique, 24 fichiers similaires, jusqu'à 6 fenêtres à l'écran, correcteur orthographe de 300 000 mois.

PAGE MAKER ____ **6 950 F**
L'un des best sellers en matière d'édition élecctronique.
Compatibilité complète avec les textes créés sous WORD 3.

PAGE MAKER + WORD 3 + SOURIS ____ **13 490 HT**

LOGICIEL MEDICAUX

Logiciel médical intégrant ____ **3 990 F**
Fichiers patients, fichier thérapeutique, édition d'ordonnances, comptabilité.

MEDIFISC ____ **790 F**
Logiciel de gestion comptable du cabinet médical. Dépenses - gestion de recettes - calcul des amortissements - établissement de la déclaration fiscale 2035.

CARTES INTEL

CARTE INTEL AT 2 MEGA ____ **7 500 F**
CARTE INTEL PC XT 2 MEGA ____ **5 850 F**

CARTES KORTEX

KORTEX 300 ____ **1 750 F**
Carte Modem V21-V23, Full duplex CCITT

KORTEX 1200 ____ **4 990 F**
Carte Modem V21-V22-V23, comptabilité VIDEO TEX.

KX MAIL 2 ____ **1950 F**
Logiciel de mailing automatique. Dévalisez l'annuaire électronique pour vous constituer votre fichier clients ciblés et éditez tous vos mailings.

KX PHONE ____ **1 950 F**
Outil logiciel de marketing direct. Gère et automatise la relance téléphonique des clients capturés par KX MAIL S.

SSIONNEL DE VIDEOSHOP

JE • COMMUNICATION

47, rue Richelieu 75001 PARIS – Tél. : 42 96 93 95 – METRO PALAIS-ROYAL.



* Formation agréée : agrément N° 11751183375.

- ***FORMATION***
  Une salle de formation est à votre disposition pour tout apprentissage sur le matériel et les logiciels.
  Des formations plus adaptées à vos besoins peuvent être réalisées sur site ou en entreprise.
- ***MAINTENANCE***
  Toute la gamme vendue dans le domaine professionnel bénéficie d'une maintenance GRATUITE durant 1 an, avec intervention sur site sous 48 heures.
- ***DEPARTEMENT GRANDS COMPTES***
  Un service spécial est sur place pour assurer le service commercial dans les entreprises et grands comptes, désirant un équipement important. Des propositions de prix vous seront communiquées après étude de l'offre.
  Service commercial : M. Assor 42 96 93 95

PORTES OUVERTES :

AMSTRAD, 5 et 6 décembre

CREDIT IMMEDIAT
90 – 120 JOURS LEASING

TRAITEMENT DE TEXTE

AMSTRAD PCW 8256 ________ **3 997 F**
L'outil qui a révolutionné l'utilisation de la machine à écrire. Livré avec lecteur de disquettes 180 KO, imprimante qualité courrier, 256 KO de mémoire vive.

AMSTRAD PCW 8512 ________ **4 997 F**
Livré avec double lecteur 720 KO, 512 KO de mémoire vivre.

AMSTRAD PCW 9512 ________ **5 490 F**
La nouvelle machine traitement de texte AMSTRAD aussi performante que ses aînées avec la qualité d'impression en plus. Livrée en standard avec l'imprimante à Marguerite.

LOGICIELS MEDICAUX

Meditor	1 990 F
Pedia Master	1 990 F
Medifisc	490 F

OFFRE MEDICALE
PCW COMPRENANT ________ **6 750 F**
- Amstrad PCW 8512
- Logiciel médical MEDITOR
- Installation
- Formation

RAYON IMPRIMANTES

Toute une gamme (Epson, Citizen, Nec, Centronics...) en démonstration permanente.
De l'imprimante matricielle classique à l'impression laser.

OFFRE SPECIALE

Imprimante laser Centronics ________ **19 990 F.**

Toute la gamme PC bénéficie d'une demi journée de formation et d'une maintenance gratuite sur site d'une durée d'un an.

La gamme PCW bénéficie d'une demi-journée de formation gratuite.

Nos prix s'entendent HT (Hors taxes) TVA en sus (18,6%), frais de port, d'installation et de déplacement en sus. Les prix annoncés incluent pour tout le matériel une demi-journée de formation et une maintenance sur site gratuite d'un an.
* Photos non contractuelles,
* Sous réserve des stocks disponibles
* Prix au 1/11/87 susceptibles de baisses éventuelles. Nous consultez.

DEMANDE DE DOCUMENTATION PROFESSIONNELLE

AMS 12/87

A retourner à INTELCOM, 47, rue de Richelieu – 75001 PARIS

SOCIETE ________
FONCTION ________
NOM ________ PRENOM ________
ADRESSE ________
CODE POSTAL ________ VILLE ________
TELEPHONE ________

Je désire recevoir
☐ Une documentation matériel (Marque) ________
☐ Une documentation formation
☐ La visite d'un attaché commercial

Mouche

Vous possédez une arme ultra moderne qui vous permet d'atteindre n'importe quel objectif. Pour guider votre tir, vous devrez faire converger deux mires vers le centre de la cible ; pour fixer une mire dans une certaine position, appuyez sur <ESPACE>. Lorsque les deux mires seront arrêtées, il suffit alors d'appuyer sur <ENTER> pour tirer. L'impact correspondant est alors immédiatement affiché. A vos mires...

Daniel AUDIFFREN



```
10  '********************          [665]
20  '*     - MOUCHE -     *         [1077]
30  '* CPC 464/664/6128 *           [1135]
40  '********************          [665]
50  '*    version  2     *          [183]
60  '********************          [665]
70 CLS:INK 3,26:INK 2,15:INK 1,22:I [5113]
NK 0,0:PAPER 0:BORDER 4:WINDOW #1,1
,40,7,25
80 LOCATE 17,2:PRINT"MOUCHE !"      [1343]
90 LOCATE 17,3:PRINT"__________"    [1766]
100 LOCATE 20,4:PRINT"__"           [1656]
110 LOCATE 9,12:PRINT"Voulez-vous l [2105]
es regles?"
120 LOCATE 17,15:PRINT"O/N"         [1217]
130 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 130     [1406]
140 IF UPPER$(a$)="O" THEN CLS#1:GO [6471]
TO 160 ELSE IF UPPER$(a$)="N" THEN
CLS#1:GOTO 370 ELSE 130
150 'regles                         [805]
160 LOCATE #1,10,1:PRINT#1,"Vous po [4374]
ssedez une arme ultra"
170 PRINT #1:PRINT #1,"moderne qui  [3893]
vous permet d'atteindre"
180 PRINT#1:PRINT#1,"n'importe quel [2390]
 objectif."
190 PRINT #1:PRINT#1,TAB(10);"Pour  [3491]
guider votre tir vous"
200 PRINT#1:PRINT#1,"devez faire co [5318]
nverger 2 mires vers le"
210 PRINT#1:PRINT#1,"centre de la c [1852]
ible."
220 PRINT#1:PRINT#1,TAB(10);"Pour a [2967]
rreter les mires dans la"
230 PRINT#1:PRINT#1,"position souha [5738]
itee,il suffit d'appuyer"
240 PRINT#1:PRINT#1,"sur la barre e [3052]
space."
250 LOCATE 35,25:PRINT"enter"       [1713]
260 CALL &BB18                      [389]
270 CLS #1:PRINT#1,TAB(10);"Il suff [3729]
it d'arreter les deux"
280 PRINT#1:PRINT#1,"mires au bon m [3920]
oment pour faire MOUCHE !"
290 PRINT#1:PRINT#1,TAB(10);"Vous p [2499]
ourrez facilement"
300 PRINT#1:PRINT#1,"verifier l'eff [4925]
icacite de votre tir sur"
310 PRINT#1:PRINT#1,"l'ecran de con [5790]
trole qui vous montre"
320 PRINT#1:PRINT#1,"la cible et le [5561]
s impacts de vos tirs."
330 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1 [4746]
,TAB(6);"Alors: A VOS MIRES,PRET,TI
REZ..."
340 LOCATE 35,25:PRINT"enter"       [1713]
350 CALL &BB18                      [389]
360 'initialisation                 [1184]
370 bb$="Tu es le roi des tireurs." [1722]
380 cc$="Tu as gagne..."            [720]
390 CLS#1                           [373]
400 LOCATE 11,10:PRINT"Nombre de jo [4153]
ueur ?":PRINT CHR$(7);
410 LOCATE 17,12:INPUT "1/2 ";nb$   [1157]
420 IF nb$="1" OR nb$="2" THEN 430  [2050]
ELSE CLS#1:GOTO 400
430 nb=VAL(nb$)                     [273]
440 FOR i=1 TO nb                   [343]
450 CLS#1:LOCATE 11,10:PRINT"Nom du [3354]
 joueur ";i:PRINT CHR$(7)
460 LOCATE 17,12:INPUT nom$         [1521]
470 IF LEN(nom$)>10 THEN nom$=LEFT$ [2614]
(nom$,10)
480 IF LEN(nom$)<1 THEN 460         [1805]
490 n$(i)=UPPER$(nom$)              [1237]
500 NEXT i                          [375]
510 SYMBOL 255,0,0,60,60,60,60,0,0  [2284]
520 CLS:DEG                         [521]
530 'fenetres                       [729]
540 WINDOW #1,17,33,3,19            [1242]
550 WINDOW #2,1,3,23,25             [1716]
560 WINDOW #3,38,40,23,25           [1512]
570 WINDOW #4,1,2,7,16              [1460]
580 WINDOW #5,6,8,7,16              [1188]
590 WINDOW #6,11,13,7,16            [1249]
600 WINDOW #7,1,30,22,25            [1679]
610 'ecran                          [458]
620 RANDOMIZE TIME:xo=INT(177*RND)+ [4062]
336:yo=INT(65*RND)+208
630 ORIGIN xo,yo                    [983]
640 c=3                             [349]
650 a=120                           [648]
660 FOR j=1 TO 5                    [624]
670 FOR i=1 TO 360 STEP j/2+2       [1033]
680 x=a*COS(i):y=a*SIN(i)           [2669]
690 PLOT x,y,c                      [771]
700 NEXT i                          [375]
710 c=c+1:a=a-32                    [842]
720 IF c=4 THEN c=2                 [509]
730 NEXT j                          [370]
740 'LOCATE INT(xo/16),INT(yo/16):P [3567]
RINT CHR$(202)
750 IF LEN(n$(1))<8 THEN 760 ELSE c [1165]
ol=1:GOTO 770
760 col=8-LEN(n$(1))                [1041]
770 LOCATE col,3:PRINT n$(1)        [934]
780 IF LEN(n$(2))>7 THEN 790 ELSE c [3782]
ol=12:GOTO 800
790 col=12-(LEN(n$(2))-7)           [976]
800 LOCATE col,2:PRINT n$(2)        [1353]
810 LOCATE 7,4:PRINT CHR$(241):IF n [2425]
b=1 THEN 830
820 LOCATE 12,3:PRINT CHR$(241)     [1182]
830 IF nb=2 THEN aa$="TIR  PTS  PTS [2393]
" ELSE aa$="TIR  PTS"
840 LOCATE 1,5:PRINT aa$            [1297]
```



```
1090 lx1=CINT(ot1*COS(i1)):lx2=640-  [3023]
ABS(CINT(ot2*COS(i2)))
1100 ly=CINT(640*yo/ABS(lx1-lx2+640  [3660]
)):lx=CINT(ly/TAN(i1))
1110 dx=ABS(xo-lx):dy=ABS(yo-ly):d=  [2223]
CINT(SQR(dx^2+dy^2))
1120 pt=250-d*2:IF pt<-50 THEN pt=-  [2253]
50
1130 IF pt<0 THEN LOCATE 14,25:PRIN  [7919]
T"TIR LAMENTABLE":FOR z=1 TO 3:SOUN
D 3,80,12,5:SOUND 3,100,12,5:SOUND
3,80,20,5:FOR z1=1 TO 500:NEXT z1,z
 ELSE 1150
1140 LOCATE 14,25:PRINT"             [3094]
   ":IF pt<-20 THEN 1210 ELSE 1160
1150 SOUND 1,500,20,7,0,0,31         [1160]
1160 ORIGIN 0,0:PLOT lx,ly,1         [923]
1170 IF joueur=1 THEN 1200           [875]
1180 TAG:PRINT CHR$(43);:TAGOFF      [1956]
850 FOR tir=1 TO 5                   [1445]
860 LOCATE #4,1,(tir+tir-1):PRINT #  [3542]
4,USING "##";tir
870 FOR joueur=1 TO nb               [1155]
880 'visees                          [444]
890 CLS #2:CLS #3                    [637]
900 ORIGIN 0,0                       [298]
910 SOUND 1,100,5,7:FOR i=89 TO 1 S  [2963]
TEP -2
920 x1=32*COS(i):y1=32*SIN(i)        [1504]
930 MOVE 0,0:DRAW x1,y1,3            [1062]
940 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(47)=32   [803]
THEN 970
950 CLS#2:NEXT i                     [704]
960 CLS #2:GOTO 910                  [361]
970 i1=i:FOR t=1 TO 350:NEXT         [2233]
980 ORIGIN 640,0                     [416]
990 SOUND 1,100,5,7:FOR i=179 TO 89  [2636]
 STEP -2
1000 x1=32*COS(i):y1=32*SIN(i)       [1504]
1010 MOVE 0,0                        [483]
1020 DRAW x1,y1,3                    [434]
1030 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(47)=32  [683]
 THEN 1060
1040 CLS#3:NEXT i                    [633]
1050 CLS #3:GOTO 990                 [680]
1060 i2=i:FOR t=1 TO 350:NEXT        [1162]
1070 'affichage impacts et points    [2014]
1080 ot1=CINT(yo/SIN(i1)):ot2=CINT(  [2700]
ABS(yo/SIN(i2)))
```




```
1190 GOTO 1210                       [305]
1200  TAG:PRINT CHR$(255);:TAGOFF    [1640]
1210 IF joueur=1 THEN pt1=pt1+pt EL  [1540]
SE pt2=pt2+pt
1220 LOCATE #(4+joueur),1,(tir+tir-  [4383]
1):PRINT#(4+joueur),USING "###";pt
1230 NEXT joueur                     [454]
1240 NEXT tir                        [517]
1250 CLS #3:CLS#2                    [705]
1260 LOCATE 6,16:PRINT"___":LOCATE   [2685]
5,18:PRINT USING "####";pt1
1270 IF nb=1 THEN 1300               [913]
1280 LOCATE 11,16:PRINT"___":LOCATE  [2742]
 10,18:PRINT USING "####";pt2
1290 'sanction                       [798]
1300 IF pt1>record AND pt1>pt2 THEN  [5924]
 record=pt1:LOCATE 2,22:PRINT"BRAVO
 ";n$(1):LOCATE 3,24:PRINT bb$:GOTO
 1400
1310 IF nb=1 THEN 1490               [923]
1320 IF pt2>record AND pt2>pt1 THEN  [7095]
 record=pt2:LOCATE 2,22:PRINT"BRAVO
 ";n$(2):LOCATE 3,24:PRINT bb$:GOTO
 1400
1330 IF pt1=pt2 THEN 1380            [1285]
1340 IF pt1>pt2 THEN 1360            [1129]
1350 LOCATE 2,22:PRINT"BRAVO ";n$(2  [2681]
):GOTO 1370
1360 LOCATE 2,22:PRINT"BRAVO ";n$(1  [2215]
)
1370 LOCATE 3,24:PRINT cc$:LOCATE 5  [5980]
,25:PRINT "mais le record est de";r
ecord;" points":GOTO 1400
1380 LOCATE 7,23:PRINT"MATCH  NUL":  [2902]
IF pt1>record THEN record=pt1
1390 'musique                        [1142]
1400 ENV 1,1,15,1,1,-3,2,1,0,1,1,0,  [1719]
1,12,-1,4
1410 ENV 2,1,15,1,1,0,1,1,0,1,12,-1  [2300]
,8,2,-1,20
1420 RESTORE 1570:FOR n=1 TO 43      [998]
1430 READ per,dur                    [757]
1440 SOUND 1,per,dur*20,5            [1799]
1450 SOUND 2,per/3,dur*20,4,1        [2186]
1460 SOUND 4,per*2,dur*20,4,2        [1614]
1470 NEXT n                          [366]
1480 FOR t=1 TO 1000:NEXT            [1394]
1490 CLS #7                          [383]
1500 'fin ?                          [697]
1510 LOCATE 3,23:PRINT "Une autre p  [3187]
artie ? o/n"
1520 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1520    [1393]
1530 IF UPPER$(a$)="O" THEN 1550 EL  [2110]
SE IF UPPER$(a$)="N" THEN 1540 ELSE
 1520
1540 CLS:LOCATE 15,11:PRINT"AU REVO  [4366]
IR...":FOR t=1 TO 1000:NEXT t:CLS:E
ND
1550 CLS:pt1=0:pt2=0:GOTO 630        [1336]
1560 'datas musique                  [868]
1570 DATA 379,2,284,2,319,2,358,2,3  [4193]
79,2,426,4,379,3,253,2,239,2,239,2,
253,1,284,1,253,2,284,6
1580 DATA 239,2,253,1,284,1,319,2,2  [9899]
84,2,253,2,239,4,239,3,319,2,284,2,
319,2,358,2,358,2,379,8,239,2,253,1
,239,1,213,2,239,2,253,2,284,4,253,
3,379,2,358,2,379,2,426,2,319,1,358
,1,379,10
```

La Hot-Line dans notre « jargon », c'est la ligne directe entre les éditeurs, les concepteurs de hard ou de soft, et vous, utilisateurs. Si d'aventure vous êtes perdu dans les méandres d'un logiciel professionnel, faites-le nous savoir. Indirectement, vous contribuerez peut-être à l'amélioration du produit et éviterez à d'autres de tomber dans un piège infernale.

HOT-LINE

Petits problèmes avec GEM ?

Vous lancez GEM, tout va bien. Vous lancez alors une application GEM et le message "Mémoire insuffisante" apparaît... Surtout ne paniquez pas ! C'est un problème qui se pose souvent aux possesseurs de PC 1512 qui ne maîtrisent pas encore toutes les ressources et paramétrages de la machine.

Vous avez, en gros, deux possibilités pour augmenter la mémoire vive de votre ordinateur :

— En premier lieu, vous pouvez retirer de la mémoire les utilitaires du "bureau" tels que la calculatrice, l'horloge etc... Il suffit alors d'effectuer un double-clic sur le répertoire GEMBOOT. Puis sélectionnez en cliquant une seule fois l'icône "calclock.Acc". Celui-ci passe alors en vidéo inversée. Allez ensuite dans le menu fichier et sélectionnez l'option "Info-Renommer". Changez l'extérieur du fichier "calclock.Acc" (calclock.acc devient calclock.xxx) et cliquez sur OK. Revenez maintenant au répertoire racine (C:) en cliquant sur le papillon qui se trouve à gauche du C:/GEMBOOT. Sélectionnez dans le menu "option" l'intitulé "sauvegarder les valeurs du desktop". Il vous faut alors à ce moment précis relancer le système pour que les modifications que vous venez d'apporter au paramétrage de votre configuration soient ultérieurement prises en compte. Vous disposez alors d'un peu plus de mémoire que précédemment...

— Deuxième méthode, lorsque vous lancez GEM à partir du DOS, le chargement d'un "RamDrive" (disque virtuel) de 34 Ko est automatiquement effectué par le système. Cette mémoire utilisée par le système peut être annulée, ce qui vous fait donc bénéficier d'un supplément de mémoire équivalent à 34 Ko...

Pour cette deuxième méthode, allumez l'ordinateur sous DOS (disquette rouge pour les utilisateurs de PC 1512 équipés de deux lecteurs de disquettes). Puis tapez GEM et suivez les instructions affichées à l'écran. Lorsque GEM est lancé, effectuez un double-clic sur l'icône "NVR.EXE". Au menu principal de NVR, sélectionnez "taille du disque RAM" et appuyez sur <RETURN>. Donnez-lui alors la valeur zéro. Revenez au menu principal et choisissez l'option "menu de sortie" puis "sauvegarder les modifications de NVR". Pour terminer, retournez au DOS.

Maintenant, et dans les deux cas (les deux modifications que nous venons de voir peuvent être très rapidement effectuées, même par un néophyte), quand vous relancerez le système, vous pourrez constater avec plaisir et soulagement que vous avez résolu vos problèmes de "mémoire insuffisante" avec les produits GEM...

Autre difficulté fréquemment rencontrée : celle de l'impression surtout lors de l'utilisation de GEM avec une configuration à deux lecteurs de disquettes. Vous lancez une impression par OUTPUT et rien ne se passe, ou un message d'erreur "le périphérique de sortie n'est pas connecté" apparaît... Là encore, pas de panique. Dans ce cas, c'est que les différents fichiers devant figurer sur les disquettes n'y sont pas tous. Voici ce que vous devez avoir comme fichiers sur vos disquettes applications qui vous serviront à lancer l'impression : un répertoire GEMSYS dans lequel on trouve les icônes suivants : Output.App et Output.Rsc. Tous les fichiers ".FNT" correspondant aux fontes de l'imprimante et le fichier Metafil6.Sys dans le cas où vous utilisez un Amstrad DD. Le fichier "Assign.sys", pour sa part, configure votre écran et votre imprimante. N'oubliez pas de mettre dans le dossier Gemsys les drivers de l'imprimante que vous utilisez et qui est connectée à votre PC. Dans le cas d'une configuration "standard", le driver d'imprimante s'appelle "EPSMONH6.SYS". Tous ces fichiers à inclure dans le répertoire Gemsys de vos disquettes application se trouvent dans le répertoire Gemsys de la disquette verte livrée avec l'Amstrad PC 1512. Si malgré la présence de tous les fichiers devant figurer sur votre disquette application, vous avez encore des problèmes de configurations d'imprimantes, il se peut que cette dernière ne soit pas "standard". Auquel cas, l'une des dernières solutions est de vous procurer le "Fonts and drivers pack" qui contient un grand nombre de drivers d'imprimantes parmi lesquelles figure sûrement la vôtre...

Installer le Filecard 20 Mo en 2e disque dur

Vous savez sans doute qu'on peut adjoindre une "carte disque dur", se connectant à l'un des slots à l'intérieur du boîtier, à un PC équipé de deux lecteurs de disquettes. Sachez qu'il est également possible d'installer une telle carte (type Filecard Western Digital) sur un PC 1512 HD 20, c'est-à-dire équipé d'un lecteur de disquettes et d'un disque dur 20 Mo d'origine. Vous avez alors la possibilité d'assigner votre Filecard 20 Mo en D:.

Pour cela, une toute petite manipulation suffit. Prenez votre carte Western Digital avec l'inscription "Filecard 20 Mo" orientée vers vous. Enlevez le cache en plastique, des circuits de la partie qui se trouve à votre droite. Recherchez parmi tous les cavaliers (ou Jumpers) ceux se nommant W4 et W8 (cf. schéma 1).

Les cavaliers sont positionnés de la manière suivante :

• [••] w4 • [••] w8

Pour transformer votre Filecard en deuxième disque dur (D:), faites passer les cavaliers dans la position suivante :

[••] • w4 [••] • w8

ATTENTION ! Manipulez toujours votre carte en la prenant par le coffret métallique, en évitant soigneusement de toucher les connecteurs dorés (sous peine de dommages à votre carte disque dur). Refermez le tout et remettez en place votre Filecard 20 Mo : vous pouvez maintenant constater qu'elle se trouve bien en D:.

Claude Jourdain

(2e PARTIE)

INITIATION A FRAMEWORK PREMIER

Aujourd'hui, en achetant votre "Amstrad magazine" préféré, il vous importait principalement de savoir quelque chose de plus sur Framework. Voilà, chose promise, chose due, vous allez pouvoir créer un véritable dossier, mélangeant texte, graphisme et surtout... attrait.

La mise en place des idées est la première chose à faire lorsque l'on désire effectuer un compte rendu sur un sujet quelconque, qu'il soit d'ordre professionnel ou scolaire ; pour les uns, il s'agit de raconter ce qui s'est dit lors de la dernière réunion avec leur P.D.G., pour les autres, raconter leurs dernières vacances à Athènes. Framework est conçu pour être un gestionnaire d'idées, et en effectuer la mise en application. La "Table des Matières" est là pour vous aider, pour définir l'architecture de votre exposé.

Créer une table des matières

Créer une table des matières, c'est créer le plan de son exposé ; Ainsi vous voyez en "figure 1" le plan de cet article. Pour créer cette table, pressez la touche <INS>, positionnez-vous sur le menu "Bâtir" et sélectionnez à l'aide des touches de curseur la fonction "Table des Matières". Un cadre apparaît alors, contenant des lignes successives de chiffes indiquant le numéro de paragraphe. A côté de chacun de ces numéros, entre parenthèses, apparaît la lettre "V", qui signifie que le cadre concerné est "Vide". Sur la figure 1, vous voyez qu'à côté de "Introduction", vous avez "T", qui signifie que ce cadre est rempli de "Texte". Donnez un nom à votre cadre en frappant simplement le titre à l'aide du clavier et en validant par <RETURN>. Entrez dans le cadre de la table des matières en pressant la touche < + > de votre clavier. Pour vous déplacer sur les lignes, utilisez les touches de curseur ; une chose étrange cependant, contrairement aux remplissages des feuilles de calcul ou bases de données, la double validation par la touche <RETURN> ne permet pas de passer à la ligne suivante. Remplissez donc chaque ligne par le titre du chapitre que vous désirez mettre dans votre exposé.

Sachez que le chapitre principal comme 1 ou 2 ou 3 n'est qu'un titre et qu'il ne peut être rempli de texte ou d'autre chose ; par contre, chaque sous-chapitre est un cadre à part entière dans lequel vous pouvez y mettre ce que vous voulez. Unique restriction, une seule catégorie de fichier par cadre, soit du texte, soit une feuille de calcul, soit une base de données. A première vue, vous pourriez croire qu'utiliser une table des matières est superflu et que vous pouvez utiliser des cadres séparés pour faire votre travail. Ceci est vrai si vous n'avez que du texte, ou qu'une feuille de calcul à remettre à vos collègues, mais cela est très rare. Un bon conseil, estimez votre travail avant de commencer à le faire, ou encore mieux, créez une table des matières à chaque travail, ce qui vous facilitera la tâche si vous êtes amené à beaucoup travailler avec Framework.

Les fonctions sur la table des matières

Une table des matières vous autorise également beaucoup de manipulations dans votre dossier : un chapitre manquant peut être ajouté au milieu, un graphique quel-

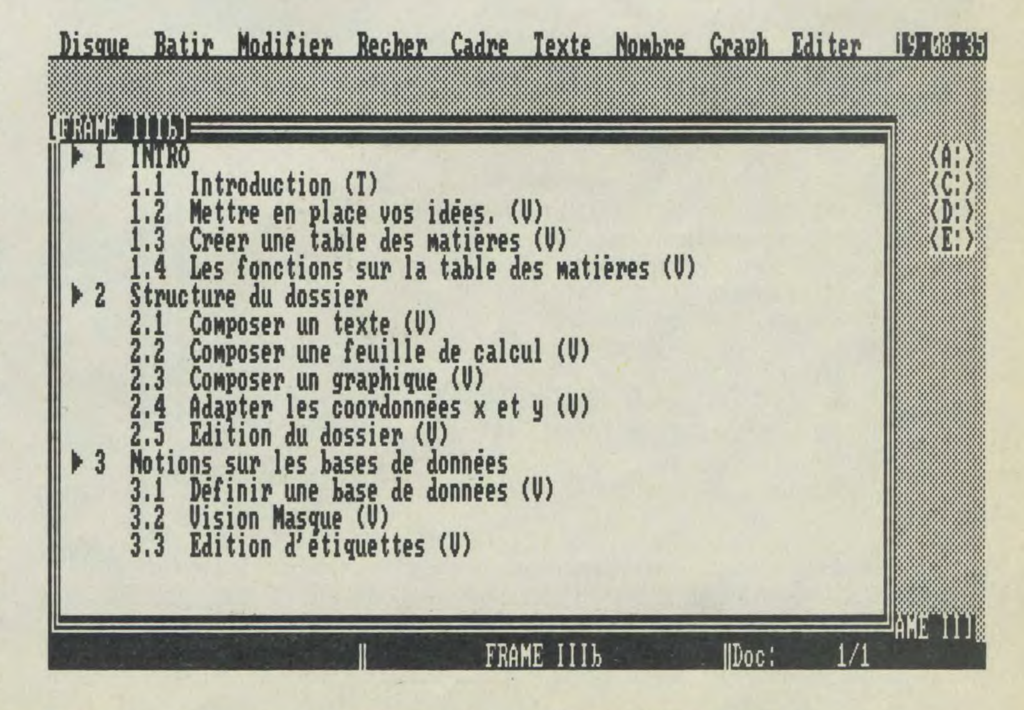


Figure 1 : Créer une table des matières, étape indispensable.

conque peut être changé de place, vous pouvez également reprendre certains chapitres d'un ancien dossier pour les remettre dans le nouveau etc. Pour cela, vous disposez de fonctions dans le menu "Cadre". Positionnez-vous sur le pourtour du cadre en utilisant la touche < – > du clavier. Pressez la touche "INS" et positionnez-vous sur le menu "cadre", sélectionnez le menu "Voir N° de Pages" (exemple en figure 2) : vous verrez apparaître la pagination de votre dossier, entièrement effectuée, ce qui vous permettra d'estimer la longueur de chacun de vos chapitres sur le papier. Vous trouvez également dans le menu, la fonction "Type des Cadres", qui vous servira à déterminer où est votre graphique, où est votre texte sur les champignons d'Afrique du Sud etc. A l'aide de la fonction "Numéroter les Cadres", vous avez le choix entre une table des matières structurée par les chiffres des chapitres, ou une table des matières montrant chacun des sous-chapitres décalés par rapport au titre. Essayez chacune des fonctions et voyez le résultat à l'écran, plus parlant qu'un long discours. Si vous désirez écrire dans un des chapitres que vous avez créé, cela pourrait servir... Vous avez pour cela deux possibilités qui s'offrent à vous : — vous êtes sur le pourtour du cadre de la table des matières, entrez en utilisant la touche < + >, positionnez-vous sur le nom de votre chapitre et pressez la touche <F9> ; vous pouvez alors directement écrire, en utilisant les fonctions de traitement de texte que vous avez vues le mois dernier. — Vous êtes sur le pourtour du cadre de la table des matières, pressez la touche <F10>, utilisez la touche < + > et les flèches du curseur pour vous déplacer de chapitre en chapitre, (ou à l'intérieur des chapitres). Vous êtes bien positionné ? Ecrivez ! Pas assez grand ? Pressez <F9>.

Ce texte que vous venez de créer, vous le verriez mieux situé avant, dans le déroulement de votre dossier ; aucun problème : Vous êtes dans un cadre de votre table des matières, sortez-en en pressant la touche <F9>, si vous ne voyez toujours pas la table des matières globale, pressez <F10>. Normalement, vous devriez y être : votre dossier est un menu, et vous vous apercevez que le chapitre "dessert" est avant le chapitre "entrée". Vous ne pouvez décemment pas laisser cela ! Positionnez-vous sur le chapitre à déplacer, pressez la touche <F7>, mettez votre curseur courant sur la position que vous souhaiteriez avoir pour votre "dessert", en sachant que le "dessert" se positionnera après le chapitre pointé ; validez par <RETURN>. C'est mieux... Il serait maintenant intéressant d'importer un cadre que l'on avait créé pour un autre dossier quitte à le modifier quelque peu, pour le remettre dans notre petit dernier : sortez de votre table des matières, ne la fermez pas, votre texte est sur votre disquette N° ABO36CZEXT, allez la chercher, chargez votre fichier de façon à ce qu'il soit sur votre plan de travail Framework. Positonnez-vous alors sur ce fichier, et pressez la touche <F8>. Déplacez-vous de façon à vous remettre dans la table des matières et positionnez-vous sur la case précédant la future destination. Validez par <RETURN> et votre texte est inséré. Un problème ? Il n'est pas numéroté ? Pressez la touche "INS", allez dans le menu "Cadre" et validez la fonction "Numéroter les Cadres". Au passage, on peut remarquer une certaine souplesse d'utilisation.

Dans la table des matières de la figure 1, vous voyez qu'il y a dans le chapitre 2, le paragraphe "Composer un texte", il est inutile puisque vous l'avez déjà vu le mois dernier, effacez-le ! Oui mais comment ? Vous êtes dans votre table des matières, positionnez-vous sur le paragraphe à effacer, pressez la touche "Del" du pavé numérique et c'est fait ! Ce n'est pas celui-ci que vous vouliez effacer ? Il vous reste peut-être encore une petite chance : pressez la touche "INS" et allez dans le menu "Modifier", puis validez la commande "Annuler Cmde Précédente".



Figure 2 : Plan et pagination de votre dossier.

Structure du dossier

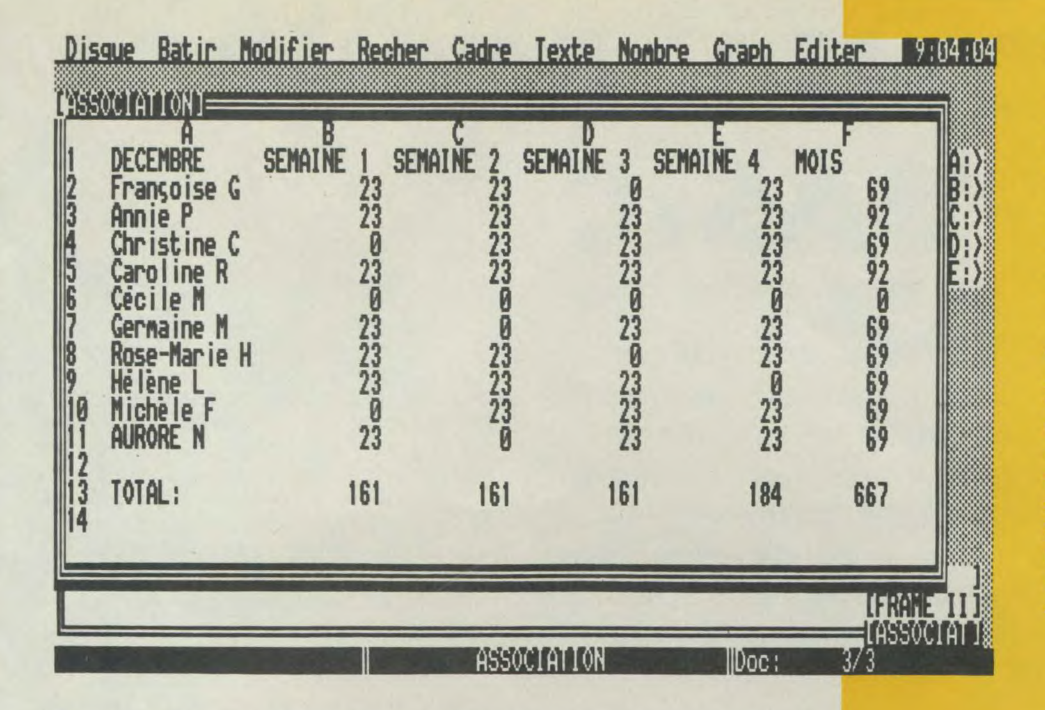
Composer une feuille de calcul (T)

Composer une feuille de calcul sera bientôt une habitude pour vous, et depuis que vous avez commencé à utiliser Framework, cela va devenir une manie. Il est vrai que quel que soit le travail à effectuer, il faut toujours une petite feuille de calcul, ne serait-ce que pour comptabiliser les feuilles de choux. En figure 3, vous voyez une feuille de calcul ; il vous faudra la recopier, à moins que vous n'en ayez une de prête. Cette feuille va vous servir pour atteindre trois buts bien précis, en premier lieu pour la réalisation d'un graphe, ensuite pour l'adaptation de l'échelle du graphe que l'on verra dans le paragraphe suivant, et enfin son insertion dans le dossier et l'édition de ce dernier. Ce mois-ci, la feuille de calcul va être le règlement de cotisations mensuelles pour les sorties culturelles de "TEX-ACCUEIL". Chaque semaine, chaque personne a participé ou pas à une sortie en payant sa part. Le but est de déceler les gens les plus assidus, mais pas forcément ceux qui payent le plus. Comme le mois dernier, les formules des cases sont très simples. Certaines applications ne nécessitent pas forcément beaucoup de calculs ; — la colonne Fx est le résultat de : Bx + Cx + Dx + Ex — La ligne 13 est le résultat de : y2 + y3 + y4 + y5 + y6 + y7 + y8 + y9 + y10 + y11.

Mais tout d'abord créez donc cette feuille de calcul...

Composer un graphique (T)

La composition d'un graphique est simple à partir d'une feuille de calcul puisqu'il s'agit de sélectionner des données et de les visualiser à partir d'un graphe. En figure 4, vous pouvez voir le graphique


Disque Batir Modifier Recher Cadre Texte Nombre Graph Editer 9:04:04

[ASSOCIATION]

	A	B	C	D	E	F
1	DECEMBRE	SEMAINE 1	SEMAINE 2	SEMAINE 3	SEMAINE 4	MOIS
2	Françoise G	23	23	0	23	69
3	Annie P	23	23	23	23	92
4	Christine C	0	23	23	23	69
5	Caroline R	23	23	23	23	92
6	Cécile M	0	0	0	0	0
7	Germaine M	23	0	23	23	69
8	Rose-Marie H	23	23	0	23	69
9	Hélène L	23	23	23	0	69
10	Michèle F	0	23	23	23	69
11	AURORE N	23	0	23	23	69
12						
13	TOTAL:	161	161	161	184	667
14						

A:) B:) C:) D:) E:)

[FRAME II]
[ASSOCIAT]

ASSOCIATION Doc: 3/3

Figure 3 : Composition de la feuille de calcul "association".

créé à partir de la feuille de calcul "ASSOCIATION". Comment obtenir ce graphe ? Positionnez-vous dans le tableau, sur le premier nom de la liste. Pressez la touche <F6> et descendez jusqu'au dernier nom, à l'aide des touches de curseur, et validez par <RETURN>. Déplacez votre ensemble en "inversion vidéo" jusqu'à la colonne "mois", c'est tout, et ne validez pas. Pressez la touche <INS>, positionnez-vous sur le menu "Graph", choisissez la fonction "Dessiner un nouv. Graph", validez deux fois par <RETURN> et le graphe se dessinera exactement comme sur la figure 4. Vous voyez donc que vous pouvez effectuer des graphes de toutes les données d'un tableau, ici, vous auriez pu demander qui est venu en fonction des semaines etc. Avant de fermer le graphe, donnez-lui un nom de façon à pouvoir le rappeler en temps utile.

Adapter les coordonnées x et y (T)

Adapter les coordonnées d'un graphique n'est pas difficile sous Framework, il suffit d'entrer dans le menu "Graph" pour le constater. Toutes les fonctions sont disponibles. Sachez tout de même qu'un graphe effectué n'est qu'un dessin et qu'il ne s'agit en aucun cas de la feuille de calcul transformée, en temps réel, en un camembert ou un histogramme. Si vous désirez changer quelque chose, il vous faut obligatoirement repasser par la feuille de calcul, et à nouveau sélectionner abscisses et ordonnées etc.

Comme l'indique le titre du paragraphe, il s'agit ici de changer les coordonnées du graphique, de l'enluminer, de lui donner un aspect plus "pro". Pour cela, il vous faut retourner dans la feuille de calcul "association". Si vous ne l'avez pas effacée (de la mémoire seulement, vous l'aurez bien sûr sauvegardée sur disquette), vous allez voir en entrant dans le cadre, que la colonne "mois" est toujours en "inversion vidéo". Cela signifie que vous n'avez pas à resélectionner les données sur lesquelles vous avez déjà travaillé. Tout se situe donc au niveau du menu "Graph". Pressez "CtrlG", choisissez le menu "Options" : — Validez "Abscisse" par <RETURN>, frappez "PRENOMS", validez par <RETURN>. — validez "Ordonnées" par <RETURN>, frappez "PRESENCE", validez par <RETURN>. — Validez "Maximum..." par <RETURN>, frappez "150", validez par <RETURN>. — Validez "Incrément..." par <RETURN>, frappez "50", validez par <RETURN>. Sortez du menu "Options" en pressant la touche <Esc> du clavier. Choisissez à nouveau le menu "Graph" et sélectionnez "Dessiner un nouv. Graph", validez deux fois par <RETURN>, et observez le nouveau graphe, (qui est beaucoup plus présentable et plus clair). Ce qui manque souvent à un graphique, c'est la signification des abscisses et ordonnées, que le concepteur oublie, parce que cela lui paraît clair ; C'est pourtant fondamental et obligatoire pour qu'autrui comprenne vos graphes.

Edition du dossier (T)

L'édition du dossier est très simple, il vous suffit de sélectionner le cadre de "table des matières", et de choisir "Lancer" dans le menu "Editer", comme vous saurez le faire avec la pratique que vous avez acquise au cours de ces quelques pages. Voilà finie l'explication de certaines commandes de Framework pour ce mois-ci. Comme vous pouvez le voir sur la figure 1, il reste encore à traiter des bases de données, ce qui est une grosse partie de Framework puisqu'elle met en œuvre le langage FRED.

Olivier Pavie et Eric Charton

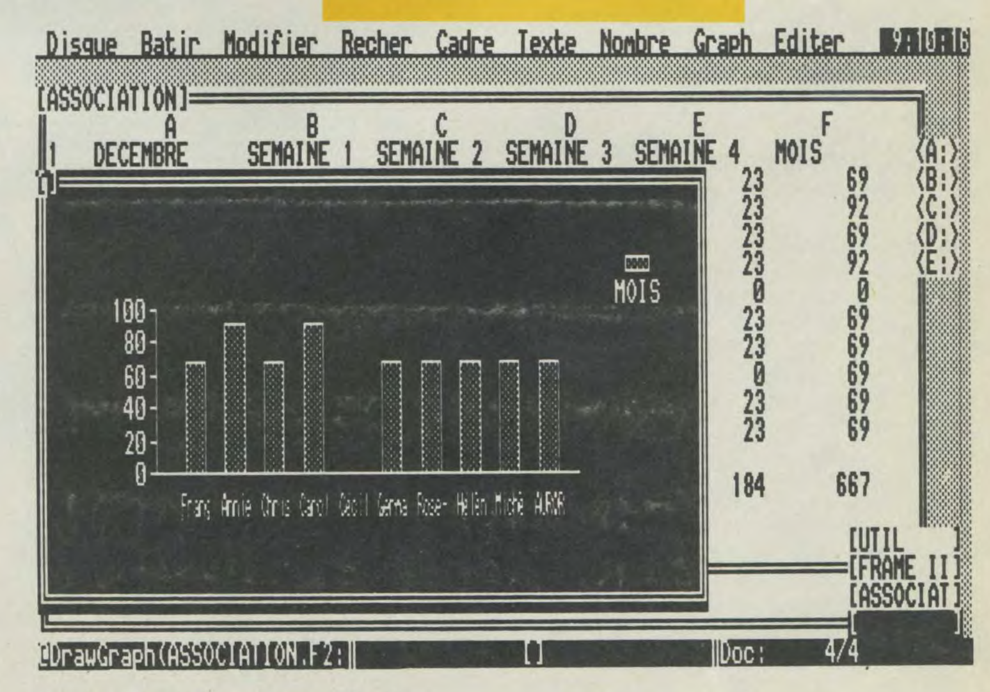


Figure 4 : Graphique créé à partir de la feuille de calcul "association".

LES COMPILATEURS BASIC

Quoiqu'en disent les informaticiens chevronnés, le BASIC reste le langage le plus utilisé sur les micro-ordinateurs. Sa facilité d'utilisation le rend aisément maîtrisable mais il souffre, cependant, sur la majorité des matériels, du défaut d'être désespérément lent et surtout de ne pas être structuré, ce qui ouvre la porte à toutes les anomalies de programmation possibles. Sa lenteur est provoquée par le fait que, dans la majorité des cas, l'exécution des programmes est pilotée par un interpréteur.

L'apparition de compilateurs destinés à ce langage doit pouvoir annuler les inconvénients dus à la lenteur des interpréteurs, voire même rendre nécessaire une structuration minimum des programmes, redonnant ainsi au Basic une seconde jeunesse. Qu'en est-il exactement, et que penser des compilateurs, destinés aux compatibles PC, présents actuellement sur le marché : voilà ce que nous avons essayé de déterminer en soumettant QUICK BASIC de MICROSOFT, TURBOBASIC de BORLAND, et ZBASIC de AB SOFT a un banc d'essai.

Langage interprété et langage compilé

Un langage interprété procède en traduisant chaque ligne du programme lors de son exécution. Dans un programme écrit dans un tel langage, chaque instruction du langage est remplacée par un code (ou token) qui occupe un octet. Lors de l'exécution de l'instruction ce token est utilisé pour trouver (à l'aide d'une table) l'adresse de la routine qui correspond à son traitement et qui est alors appelée (par un CALL assembleur) avec comme paramètres les arguments de l'instruction. Pour chaque instruction, ceci se produit autant de fois qu'elle est exécutée dans un programme, et est accompagné d'une vérification syntaxique. Il en résulta une perte de rapidité non négligeable occasionnée par la vérification de la bonne écriture de l'instruction et par la nécessité de rechercher l'adresse de la routine qui lui correspond. En contrepartie, un langage interprèté est par nature plutôt convivial : lors de la détection d'une anomalie il suffit de corriger, le programme source étant toujours en mémoire, et de relancer l'exécution.

Il en est tout autrement dans le cas d'un langage compilé. Ici, le programme est traduit une fois pour toutes en langage machine (ce qui se traduit, sous MSDOS, par la production d'un fichier avec extension. COM ou EXE). Pour schématiser, on peut dire que chaque instruction est traduite par un CALL à une routine qui est chargée dans le module objet résultat de la compilation. En outre, la vérification de la syntaxe des instructions est faite une seule fois au moment de la compilation. Il en résulte une plus grande rapidité d'exécution, en particulier pour les parties du programme "non soumises à des contraintes extérieures" comme les calculs ou l'affichage. Par contre, l'essentiel de la convivialité est perdu. En cas d'erreur, il peut être nécessaire de relancer le compilateur, charger le programme source, le corriger puis le compiler, avant de pouvoir recommencer une exécution. Toutefois, cette dernière observation est tempérée par le fait que les producteurs de compilateurs ont créé des produits permettant un ensemble compilation-test directement en mémoire, sans production de module-objet exécutable sur disque et avec conservation de l'éditeur et du texte source du programme en mémoire. En cas d'erreur détectée, il est alors facile de rappeler l'éditeur et de corriger le programme avant de lancer une nouvelle compilation.

```
≡  Fichier  Modification  Affichage  Recherche  Exécution                CAPS
                       D:\QBASIC\RAY'BAR.BAS
112 ECAR$="":WHILE ECAR$="":ECAR$=INKEY$:WEND:IF LEN(ECAR$)>1 THEN GOTO 114 EL
113 LINCAR = LINCAR+1:LOCATE YCAR,XCAR:PRINT ECAR$;:XCAR=XCAR+1:E$=E$+ECAR$:GO
114 IF ASC(RIGHT$(ECAR$,1))<>75 THEN BEEP:GOTO 112 ELSE IF LINCAR<1 THEN BEEP:
115 INLONG=LEN(E$)-1:EZ$=LEFT$(E$,INLONG):E$=EZ$:LINCAR=LINCAR-1:GOTO 112
116 RETURN
120 WIDTH 80:CLS:RETURN
130 LOCATE IH,IG:PRINT CHR$(201);STRING$(ID-IG-1,205);CHR$(187):FOR IP=IH+1 TO
140 LOCATE IB,IG:PRINT CHR$(200);STRING$(ID-IG-1,205);CHR$(188);
150 FOR IP=IH+1 TO IB-1:LOCATE IP,IG+1:PRINT SPACE$(ID-IG-1);:NEXT:RETURN
160 COLOR 0,7:IG=2:ID=38:IH=22:IB=25:GOSUB 150:RETURN
180 CLS:LOCATE 7,13:PRINT"VOTRE IMPRIMANTE":LOCATE 12,13:PRINT "EST ELLE PRETE
190 E$="":WHILE E$<>"O"AND E$<>"N":E$=INKEY$:GOSUB 270:WEND:RETURN
200 COLOR 0,7:IG=2:ID=38:IH=21:IB=25:GOSUB 130:RETURN
210 GOSUB 80:LOCATE 5,3:PRINT"RUBRIQUE":LOCATE 8,3:PRINT"DATE":LOCATE 8,22:PRI
220 IG=13:ID=36:IH=4:IB=6:GOSUB 130:IG=8:ID=19:IH=7:IB=9:GOSUB 130:IG=27:ID=36
230 RETURN
240 OD=OD*S:S1=S1+OD:RETURN
250 E$="":WHILE E$="":E$=INKEY$:WEND:RETURN
260 IF E$=""AND ET=1 THEN GOSUB 160:ER=0
270 IF E$<>"" THEN GOSUB 90
280 RETURN
```

Editeur plein écran sous Quick Basic avec programme chargé.

Les tests effectués

Les différents essais effectués ont été les suivants :

— compilation et exécution d'un programme d'environ 30 Ko et fonctionnant sous GW-BASIC,

— comparaison de la précision des compilateurs lors de calculs multiples. Le programme utilisé consistait à extraire (jusqu'à vingt fois) la racine quatrième de 2, puis à élever à la puissance 4 (autant de fois que la racine avait été extraite) le dernier résultat obtenu. Le chiffre final doit, bien entendu, être aussi proche de 2 que possible,

— mesure de la vitesse de calcul à l'aide du crible d'Eratosthène (pour extraire les 1899 premiers nombres premiers),

— mesure de la vitesse d'affichage de texte en faisant déplacer dix fois le curseur

```
                          Turbo Basic
   File    Edit    Run    Compile    Options    Setup    Window    Debug
110 NEXT:RETURN                                          Open
111 E$="":LINCAR=0                                       Close
112 ECAR$="":WHILE ECAR$="":ECAR$=INKEY$:WEND:IF LEN(ECAR$  Next   GOTO 114 ELS
113 LINCAR = LINCAR+1:LOCATE YCAR,XCAR:PRINT ECAR$;:XCAR=X  Goto   E$+ECAR$:GOT
114 IF ASC(RIGHT$(ECAR$,1))<>75 THEN BEEP:GOTO 112 ELSE IF  Tile    THEN BEEP:G
115 INLONG=LEN(E$)-1:EZ$=LEFT$(E$,INLONG):E$=EZ$:LINCAR=LI  Stack  TO 112
116 RETURN                                               Zoom
120 WIDTH 80:CLS:RETURN
130 LOCATE IH,IG:PRINT CHR$(201);STRING$(ID-IG-1,205);CHR$(187):FOR IP=IH+1 TO
140 LOCATE IB,IG:PRINT CHR$(200);STRING$(ID-IG-1,205);CHR$(188);
150 FOR IP=IH+1 TO IB-1:LOCATE IP,IG+1:PRINT SPACE$(ID-IG-1);:NEXT:RETURN
160 COLOR 0,7:IG=2:ID=38:IH=22:IB=25:GOSUB 150:RETURN
180 CLS:LOCATE 7,13:PRINT"VOTRE IMPRIMANTE":LOCATE 12,13:PRINT "EST ELLE PRETE
190 E$="":WHILE E$<>"O"AND E$<>"N":E$=INKEY$:GOSUB 270:WEND:RETURN
200 COLOR 0,7:IG=2:ID=38:IH=21:IB=25:GOSUB 130:RETURN
210 GOSUB 80:LOCATE 5,3:PRINT"RUBRIQUE":LOCATE 8,3:PRINT"DATE":LOCATE 8,22:PRIN
220 IG=13:ID=36:IH=4:IB=6:GOSUB 130:IG=8:ID=19:IH=7:IB=9:GOSUB 130:IG=27:ID=36:
230 RETURN
240 OD=OD*S:S1=S1+OD:RETURN
250 E$="":WHILE E$="":E$=INKEY$:WEND:RETURN
260 IF E$=""AND ET=1 THEN GOSUB 160:ER=0
 F1-Help  F5-Zoom  F6-Next  F7-Goto  SCROLL-Size/move          CAPS Alt-X-Exit
```

Mise au point "plein-écran" avec Turbo Basic.

sur toutes les positions de l'écran défini en 80 colonnes,

— mesure de la vitesse d'affichage graphique en mesurant le temps nécessaire pour remplir l'écran de lignes horizontales à l'aide des instructions LINE puis PLOT.

Les trois dernières mesures ont été comparées avec les résultats obtenus sous l'interpréteur du GWBASIC.

Les points communs

Bien que comportant de multiples différences, les compilateurs essayés ici ont quelques points communs que nous allons vous exposer avant de détailler un peu plus chacun des produits :

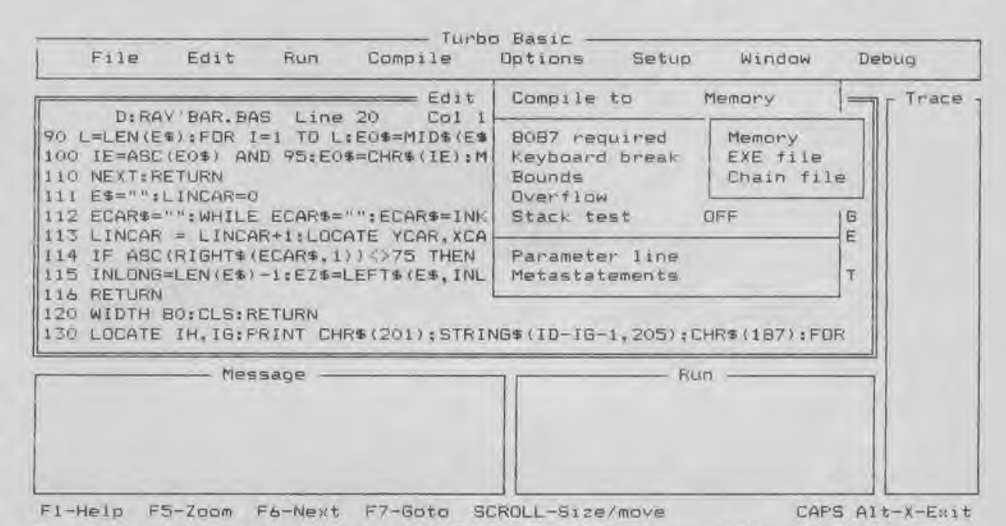
— ils permettent de récupérer des programmes écrits en GW BASIC (mais pas en BASIC 2) pour peu que ceux-ci aient été sauvegardés en ASCII (avec l'instruction SAVE "Nomprog", A). Nous verrons pour chaque compilateur les adaptations à mettre en œuvre pour pouvoir utiliser ces programmes.

— les numéros de ligne ne sont plus obligatoires. De même, vous pouvez utiliser des labels comme points de branchement. GOSUB VERIFDONNEE est quand même plus parlant que GOSUB 3460. Dans le même ordre d'idées, les noms variables peuvent être plus longs qu'avec le basic interprété et peuvent alors être significatifs.

— ils comportent un éditeur plein écran intégré, permettant de saisir un programme, de le compiler et l'exécuter en mémoire, avant de revenir directement à l'éditeur pour effectuer d'éventuelles corrections (attention à ne pas empêcher l'utilisation de la touche BREAK lors des tests en mémoire, car vous pourriez être obligé de réinitialiser votre système).

— les programmes-objets peuvent occuper la totalité de la mémoire disponible, et les tableaux peuvent aller jusqu'à 64 ko,

— ils permettent tous, par un moyen ou un autre, de créer des programmes objet en .EXE ou .COM pouvant être exécutés indépendamment de la présence du compilateur.



Ecran de mise au point obtenu sous Turbo Basic (avec ses différentes fenêtres : eddit, trace...)

QUICK BASIC

Commençons par le plus "ancien" des compilateurs BASIC pour compatibles PC dont nous avons utilisé la version 2.01.

QUICK BASIC vous est fourni avec deux disquettes et manuel qui, et c'est pour l'instant le seul de ceux que nous ayons eu, est en français. Ce manuel est complet et ne se limite pas à indiquer les instructions disponibles. Il précise aussi les nouvelles possibilités offertes (passage de paramétres dans des sous-programmes, utilisation de directives de compilation, etc...). Ce manuel est complété par un fichier "LISEZMOI" qui indique les dernières modifications effectuées sur le produit et les erreurs (il y en a) du manuel. Imprimez-le avant de commencer à utiliser le produit.

A peu de choses près, les instructions disponibles sous QUICK BASIC sont identiques à celles du GW BASIC. On notera toutefois certaines nouveautés dont PCOPY qui autorise la copie du contenu d'une page écran sur une autre, les attributs SHARED et STATIC qui permettent de définir des variables comme étant communes à l'intégralité d'un programme ou limitées au seul sous-programme qui les utilise ; SUB et END SUB pour délimiter le début et la fin d'un sous-programme ; enfin (et ce ne sont pas les moins intéressantes) LOCK et UNLOCK qui verrouillent ou libèrent l'accès à tout ou partie d'un fichier et permettant ainsi de sécuriser son utilisation.

La compilation peut être assortie d'options diverses concernant le "débuggage" (présence dans l'objet de routines de vérification des erreurs) éventuel du programme, la présence d'instructions du genre ON ERROR, le type de résultats de compilation que vous voulez obtenir et, enfin, une dernière option qui concerne l'optimisation du programme, laquelle peut affecter, soit la vitesse, soit la taille du module-objet résultant. Cette multiplicité d'options peut sembler inutile à première vue. Pourtant, si la majorité des utilisateurs ne se servira que d'une minorité d'entre-elles (sortie de programme-objet pour obtenir un .EXE après le link ou résultat en mémoire, et option ON ERROR pour la reprise de programmes GW BASIC incluant une gestion des erreurs), celles qui seront le moins utilisées ne sont pas superflues pour autant et serviront aux développeurs ayant une certaine expérience. Enfin, les messages d'erreur survenus lors de la compilation peuvent être stockés dans un fichier pour exploitation ultérieure.

Lors des essais, QUICK BASIC s'est révélé comme étant le plus rapide dans l'affichage graphique, mais le plus lent en ce qui concerne l'exécution de crible d'Eratosthène (la différence est toutefois faible). Sa précision est légèrement supérieure à

```
CONFIGURE:

Douple Precision accuracy 6-54  000E  00014 ? 16
Single Precision accuracy 2-52  0006  00006 ?
Scientific Precision  2 to DBL  0006  00006 ? 16
Maximum File Buffers Open 0-99  0002  00002 ?
Array base             0 or 1   0000  00000 ?
Rounding Number      00 to 99   0031  00049 ?
Default variable type:
<I>nteger,<S>ingle or <D>ouble  I           ? S
Test array bounds       <Y/N>.  N           ?
Convert to Upper Case   <Y/N>.  N           ?
Spaces between keywords <Y/N>.  N           ?
Optimize expr. as integer <Y/N> Y           ?

         MS-DOS SPECIFICS (See Appendix):

Default BASIC file type         BAS         ?
Default screen length           0019  00025 ?
DELAY 1ms time constant         012C  00300 ?
Mouse supported         <Y/N>.  N           ?
IBM graphics compatible <Y/N>.  Y           ?
IBM text compatible     <Y/N>.  Y           ?
LOCATE order is X,Y     <Y/N>.  Y           ? N
LOCATE start is 0,0     <Y/N>.  Y           ?
```

Z Basic, configuration du compilateur.

```
00070 COLOR 0,7:LOCATE 22,3:PRINT SPACE$(20);:RETURN
00080 SCREEN 0:COLOR 7,0:WIDTH 40:CLS:RETURN
00090 L=LEN(E$):FOR I=1 TO L:EO$=MID$(E$,I,1):IF EO$<"a" OR EO$>"z" THEN GOTO 1
00100 IE=ASC(EO$) AND 95:EO$=CHR$(IE):MID$(E$,I,1)=EO$
00110 NEXT:RETURN
00111 E$="":LINCAR=0
00112 ECAR$="":WHILE ECAR$="":ECAR$=INKEY$:WEND:IF LEN(ECAR$)>1 THEN GOTO 114 E
00113 LINCAR = LINCAR+1:LOCATE YCAR,XCAR:PRINT ECAR$;:XCAR=XCAR+1:E$=E$+ECAR$:G
00114 IF ASC(RIGHT$(ECAR$,1))<>75 THEN BEEP:GOTO 112 ELSE IF LINCAR<1 THEN BEEP
00115 INLONG=LEN(E$)-1:EZ$=LEFT$(E$,INLONG):E$=EZ$:LINCAR=LINCAR-1:GOTO 112
00116 RETURN
00120 WIDTH 80:CLS:RETURN
00130 LOCATE IH,IG:PRINT CHR$(201);STRING$(ID-IG-1,205);CHR$(187):FOR IP=IH+1 T
00140 LOCATE IB,IG:PRINT CHR$(200);STRING$(ID-IG-1,205);CHR$(188);
00150 FOR IP=IH+1 TO IB-1:LOCATE IP,IG+1:PRINT SPACE$(ID-IG-1);:NEXT:RETURN
00160 COLOR 0,7:IG=2:ID=38:IH=22:IB=25:GOSUB 150:RETURN
00180 CLS:LOCATE 7,13:PRINT"VOTRE IMPRIMANTE":LOCATE 12,13:PRINT "EST ELLE PRET
00190 E$="":WHILE E$<>"O"AND E$<>"N":E$=INKEY$:GOSUB 270:WEND:RETURN
00200 COLOR 0,7:IG=2:ID=38:IH=21:IB=25:GOSUB 130:RETURN
00210 GOSUB 80:LOCATE 5,3:PRINT"RUBRIQUE":LOCATE 8,3:PRINT"DATE":LOCATE 8,22:PR
00220 IG=13:ID=36:IH=4:IB=6:GOSUB 130:IG=8:ID=19:IH=7:IB=9:GOSUB 130:IG=27:ID=3
00230 RETURN
00240 OD=OD*S:S1=S1+OD:RETURN
FILE: RAY'BAR.BAS                                                  MEMORY: 28788
0EXIT
```

Z Basic, sortie listing sur imprimante.

celle de son concurrent le plus direct. En ce qui concerne la compatibilité avec GW BASIC. elle s'est révélée à peu près totale avec le programme essayé : les seules corrections à faire ont porté sur l'emplacement d'une instruction DIM et la nécessité d'utiliser les fonctions de conversion de types de variables dans certains calculs.
Lors de l'utilisation de QUICK BASIC, le programmeur dirige son travail à l'aide de menus déroulants et d'écrans d'options (rappelant un peu certaines parties de WINDOWS). L'ensemble est agréable, quoique un peu lourd à utiliser. Par exemple, l'obtention d'un programme en .EXE directement exécutable doit être effectuée en deux étapes : d'abord compiler le programme pour créer un fichier en .OBJ, puis quitter le compilateur et lancer le programme LINK qui permet d'obtenir le fichier terminal. N'aurait-il pas été possible de créer le .EXE en une seule manipulation ?

TURBO BASIC

Produit par BORLAND, TURBO BASIC se compose lui aussi de deux disquettes et d'un manuel. Celui que nous avons est hélas en anglais, mais la version française devrait être dans le commerce lorsque paraîtront ces lignes. Le manuel est complet mais un peu confus en ce qui concerne la présentation des particularités du produit. Heureusement, les menus déroulants chers à BORLAND et ''l'aide en ligne'' disponible à tout moment corrigent ce petit défaut. De plus là aussi, un fichier est présent qui indique les dernières améliorations apportées au produit et les erreurs contenues dans le manuel. Même remarque que dans le cas précédent : imprimez-le avant de commencer à travailler...
L'utilisation de TURBO BASIC est relativement facile. Il y a peu de chances de se perdre dans les choix possibles car ceux-ci sont bien hiérarchisés dans les différents menus. On retrouve, là, la convivialité qui est l'une des marques des produits de cet éditeur. L'écran est divisé en quatre fenêtres pouvant chacune être ''zoomée'' pour occuper la totalité de l'affichage. La fenêtre d'EDITION permet de travailler sur le texte du programme, celle de MESSAGES fournit les résultats de la compilation, celle de RUN est réservée à l'exécution des programmes compilés en mémoire, et celle de TRACE permet de suivre pas à pas le déroulement d'un programme. De par sa rapidité et ses fonctions, l'éditeur de TURBO BASIC semble le plus agréable à utiliser.
Ici aussi, les instructions du GW BASIC semblent toutes présentes. D'autres fonctions sont rajoutées comme SHARED, STATIC, et LOCAL qui définissent le partage des variables, SUB et ENDSUB pour la définition des sous-programmes, UCASE$ et LCASE$ qui convertissent des minuscules en majuscules et inversement, SELECT CASE (instruction permettant élégamment de remplacer des séries de IF) et DO LOOP (qui a dit Pascal ?). De plus TURBO BASIC permet de travailler avec des entiers longs pouvant aller jusqu'à 2147483648 et sur lesquels les calculs sont plus rapides qu'avec les réels, même en simple précision. Les procédures incluses dans les programmes de TURBO BASIC peuvent être récursives, et il est possible de préciser la présence d'un 8087 pour profiter de l'accroissement de la vitesse de calcul qu'il apporte. On notera enfin la présence de ''metastatements'' (que l'on pourrait traduire par ''directives générales'') permettant de définir certains des paramètres du compilateur, et même d'inclure dans un programme Basic des routines écrites en langage machine.
La compilation peut donner un résultat en mémoire pour exécution immédiate, ou produire un fichier objet sur disque. Dans ce cas, le fichier résultant est un .EXE directement exécutable, et ce sans autre manipulation.
Lors des essais, TURBO BASIC s'est révélé plus lent que QUICK BASIC dans les tests d'affichage. Il a par contre été plus rapide dans le calcul du crible d'Eratosthène. Sa précision, légèrement inférieure à celle de QUICK BASIC, est toutefois suffisante pour la quasi-totalité des applications. La compilation du programme écrit en GW BASIC a posé les mêmes problèmes qu'avec le compilateur de MICROSOFT. S'est ajouté toutefois le fait que l'édition d'un message sur la dernière ligne de l'écran provoque la remontée de celui-ci. Ceci est imparable et nécessite la modification des routines d'affichage des programmes. Enfin la version dont nous disposions supportait les cartes EGA, CGA et la nouvelle résolution 640 × 480 du PS2 IBM, mais elle ne gérait pas les cartes HERCULES.

ZBASIC

Distribué en France par AB SOFT, ZBASIC est produit par ZEDCOR. Une disquette et un manuel sont fournis à l'acquéreur du produit. Là aussi, le manuel est en anglais. De plus, il est particulièrement touffu. Ceci est dû au fait que des versions de ce compilateur existent aussi pour APPLE II et MAC INTOSH, et que le manuel indique les particularités de chacun des systèmes. Il est gênant, surtout lorsqu'on veut transposer un programme existant, de se reporter sans cesse de la partie générale à la partie spécifique MSDOS. Comme pour les deux autres compilateurs, la documentation est complétée par un fichier indiquant les dernières modifications effectuées sur le produit. Je vous donnerai donc le même conseil : imprimez ce fichier.
ZBASIC est un produit un peu particulier, se démarquant des autres compilateurs essayés, et possédant des caractéristiques très intéressantes avec entre autres la possibilité d'ajuster la précision des calculs (jusqu'à 54 chiffres en double précision et 52 en simple précision), une gestion du graphisme plus évoluée (mais plus lente), et la production d'un programme

objet en .COM.
L'éditeur, plein écran, présent sur ce produit est le moins agréable à utiliser de ceux que nous avons essayés, essentiellement à cause de sa lenteur (ah ! qu'il est dur de ne rien faire pendant que toutes les lignes se déplacent sur l'écran), mais nettement plus commode à utiliser que l'éditeur ligne à ligne qui existait sur les versions précédentes du logiciel. Il est doté, lui aussi, des fonctions classiques de ce genre d'utilitaire, mais je regretterai toutefois que la fonction de recherche ne soit pas accompagnée de la fonction de remplacement. L'utilisation de ZBASIC n'en est pas compliquée pour autant, mais le produit se distingue des deux autres par une austérité certaine. ZBASIC supporte les cartes CGA, EGA, et HERCULES. Il dispose d'une fonction de reconnaissance de carte graphique qui vous permet d'utiliser les ordres les mieux appropriés pour la gestion de l'affichage écran. La gestion de l'écran n'est d'ailleurs pas faite selon le classique 640 × 200, mais avec une résolution théorique de 1023 × 767. Ceci se traduit lors des affichages par des nécessités d'ajustement des coordonnées faites par le compilateur et qui ralentissent l'affichage. En ce qui concerne les nouveaux ordres, ZBASIC est muni des fonctions SELECT CASE, DO UNTIL, et d'une instruction INDEX$ permettant d'effectuer un classement instantané des chaines de caractères. Il possède aussi un ordre RATIO permettant de changer le rapport des diamètres pour l'affichage d'une figure circulaire. Enfin, c'est le seul des trois produits testés qui possède une instruction permettant de faire de l'affichage de texte à des coordonnées graphiques. Certaines de ses possibilités peuvent être configurées lors du lancement du produit.
C'est essentiellement le cas de la précision des calculs (attention, une augmentation de la précision entraîne forcément un accroissement du temps de calcul), de la façon de codifier les coordonnées, ainsi que de l'indication d'éléments qui permettent de récupérer et compiler des programmes écrits sous GW BASIC.
Lors des essais, ZBASIC s'est révélé plus lent que ses concurrents pour l'affichage graphique (pour la raison citée plus haut ?), mais nettement plus rapide que QUICK BASIC pour l'affichage de texte. Pour le crible d'Eratosthène, il est situé entre les deux autres produits. L'adaptation du programme écrit sous GW BASIC a demandé peu d'adaptations. La majorité d'entre elles provenait du fait que ZBASIC demande des chaînes de caractères simples dans les ordres MID$ et dans les tests (IF).

```
DEFDBL A:DEFINT I
A=2
LPRINT "ESSAI PRECISION QUICK BASI
FOR I1=1 TO 20
FOR I=1 TO I1
A=SQR(SQR(A))
NEXT I
FOR I=1 TO I1
A=A^4
NEXT I
LPRINT I1;TAB(10)A
NEXT I1

ESSAI PRECISION QUICK BASIC
 1          2
 2          1.999999999999999
 3          2.000000000000002
 4          2.000000000000006
 5          1.999999999999991
 6          2.0000000000000016
 7          1.99999999999706
 8          2.00000000000614
 9          1.99999999993281
 10         1.99999999964204
 11         2.00000000080601
 12         2.00000000080601
 13         2.00000000080601
 14         2.00000000080601
 15         2.00000000080601
 16         2.00000000080601
 17         2.00000000080601
 18         2.000000953787674
 19         1.999997139067084
 20         1.999997139067084
```

Essais de précision avec programmes de référence.

Conclusion

Trois compilateurs Basic, trois choix possibles. Aucun des produits essayés ici ne souffre de défauts rédhibitoires. Ce sont de bons logiciels qui permettent d'utiliser le Basic comme autre chose qu'un instrument d'initiation à l'informatique. Les habitués du GW BASIC se tourneront plutôt vers le QUICK BASIC ou le TURBO BASIC. Le choix de l'un ou l'autre est difficile et sera plutôt affaire de sentiment que de raison, car les deux offrent des performances satisfaisantes et une bonne compatibilité avec le GW BASIC. ZBASIC pourra aussi leur convenir, car bien qu'inférieure à celle des autres, sa compatibilité avec le GW BASIC est bonne. Il s'agit toutefois, à priori, d'un logiciel destiné à une autre catégorie de clientèle et en particulier à ceux qui ont à faire des calculs scientifiques et des graphismes complexes. Ses capacités de calcul (la précision des calculs peut être amenée jusqu'à un niveau très important) et d'affichage (variété des instructions permettant des figures et le changement des coordonnées, adaptation à toutes les cartes graphiques pour PC avec possibilité de déterminer le type de carte présent) lui donnent cette orientation particulière. De plus, de par le fait qu'il existe sur plusieurs systèmes, il assure une portabilité des programmes sources entre divers matériels.
Le tableau qui suit vous montrera l'accroissement des performances que vous pouvez attendre des compilateurs. Si celui-ci est très important pour les calculs, il n'en est pas de même pour l'affichage, en particulier l'affichage graphique qui reste assez lent. Toutefois un compilateur, surtout au prix auxquels ceux qui existent sont proposés, pourra vous rendre bien des services non seulement par le gain de rapidité obtenu, mais aussi par le fait que les instructions supplémentaires offertes, ainsi que la possibilité d'écrire des programmes donnant des objets occupant la totalité de la mémoire disponible, autorisent la réalisation d'applications d'envergure sous Basic. Toutefois, Basic reste hélas un langage permettant de programmer un peu n'importe comment...

R.P. Spiegel

Tableau des performances (temps en secondes)

	GW	QUICK	TURBO	ZBASIC
Crible	2 650	11,4	10,8	11,1
Affichage texte	21	5,3	1,3	2,2
Affichage graph par ligne	8	0,2	0,4	0,5
Affichage graph par points	231	25,5	97,4	131

CRESUS II ET ALIENOR III
LA PAYE ET LA COMPTABILITÉ SELON LOGICYS

Déjà bien connue pour ses produits destinés aux AMSTRAD CPC et PCW, la société LOGICYS présente un logiciel de paye et un logiciel de comptabilité destinés aux compatibles PC.

Ces deux produits peuvent être totalement indépendants. Mais, dans la mesure où les écritures comptables générées par le logiciel de paye CRESUS II peuvent être reprises dans la comptabilité ALIENOR III, nous avons préféré vous les présenter ensemble.

CRESUS II

Il peut traiter la paye de sociétés ayant jusqu'à 500 salariés et est utilisable avec un compatible PC muni d'un minimum de deux lecteurs de disquettes. Une procédure est fournie avec le logiciel pour vous permettre de l'installer sur le support que vous utiliserez.
Disons tout de suite que, pour le possesseur de deux disques durs, elle est assez contraignante dans la mesure où les programmes ne peuvent être installés par la procédure que sur l'unité C. C'est dommage et peut-être gênant selon l'organisation des disques que l'on a choisie avant l'acquisition du produit. Par ailleurs il faut reconnaître que peu nombreux sont ceux qui auront des problèmes liés à l'utilisation de deux disques durs. Dans le même ordre d'idées, l'installation génère un fichier CONFIG.SYS avec BUFFERS = 15 et FILES = 99 alors que la documentation précise qu'il faut avoir au minimum BUFFERS = 40. Qui a raison ? la doc ou l'INSTALL. Enfin, la génération de ce CONFIG.SYS élimine purement votre ancien fichier. Tant pis pour ceux qui, utilisant un produit du genre DBASE III + auront besoin d'un ordre COUNTRY = 033. Il leur faudra recréer un fichier. Enfin, tout ceci est relativement mineur et ne touche que le confort de l'installation du produit.
La documentation est consituée d'un classeur de 230 pages environ. Elle est complète et indique bien les différentes étapes à suivre et l'ordre logique de ces étapes. On pourra seulement lui reprocher de ne pas utiliser les possibilités des impressions différentes (gras, souligné) pour mieux faire ressortir les points importants (ordre des premières actions à effectuer par exemple).
L'utilisation du logiciel est simple et les choix possibles sont présentés dans des menus à l'écran. Avant toute chose, vous devez paramêtrer les éléments de la paye dans votre société. Ceci se fait en utilisant quatre fichiers :
— le fichier des rubriques qui contiendra toutes les rubriques de paye que vous utiliserez. Certaines de ces rubriques sont protégées et inaccessibles à l'utilisateur car elles correspondent à des postes "légaux" (qu'arrivera-t-il si la législation change ?) ;
— le fichier des bases qui contient les basses et pourcentages de calcul des diverses cotisations salariales et patronales ;
— le fichier des constantes utilisé pour indiquer des éléments généralement invariants comme le numéro de compte bancaire de la société, sa raison sociale, ainsi que des renseignements comme la valeur du SMIC et le plafond des cotisations S.S. ;
— enfin, le fichier des employés qui, outre les coordonnées de ce dernier, indique le mode de calcul de son salaire ainsi que les éléments qui le composent (les bases et rubriques utilisées pour un employé sont indiquées par leur code dans leur fichier).
Tous ces fichiers peuvent être édités ce qui permet de les vérifier et éventuellement avant l'édition des bulletins.
L'édition des bulletins de salaire doit être précédée de leur calcul. Celui-ci peut être automatique si les éléments des employés

```
 Version 5.3                  * PAIE CRESUS *                    © Logicys

                                                          FICHIER
 Code personnel              :    1                       EMPLOYES
 Nom employé(e)              :  DURAND
 Nom de jeune fille          :
 Prenom(s)                   :  JEAN FRANCOIS             CREATION
 Adresse employé(e)          :  83 RUE DES PETITS PAINS   MISE A JOUR
 Suite adresse               :
 Ville                       :  PARIS                     SUPPRESSION
 Code postal                 :  75018                     DE FICHE
 N° de telephone             :
 Situation de famille        :  M02                       LISTE ECRAN
 Date de naissance           :  02/05/53                  CONDENSEE
 Lieu de naissance           :  PARIS
 N° de sécurité sociale      :  1530575001025             RETOUR MENU
 Nationalité (F/E)           :  F                         GENERAL
 Nature/N° titre séjour      :
 N° de permis conduire       :

RETURN=Suite, M=Modifier, R=Retour :
```

** Exemple d'écran portant sur le fichier employés.*

n'ont pas varié. Dans le cas contraire (heures d'absence ou chomées, etc...) vous devrez effectuer une saisie pour mettre manuellement à jour les éléments de la paye. Cette édition sera en général suivie d'un état des virements aux employés, d'une liste des règlements par type, des états de charge et du journal de paye. Enfin, un dernier outil vous permet de répartir les charges salariales de l'entreprise par section.
Il s'agit donc d'un logiciel complet. Si l'on ajoute qu'il peut gérer les congés payés et que les écritures, générées par le traitement, peuvent être récupérées dans la comptabilité ALIENOR, CRESUS II est le type même du logiciel simple d'emploi, utilisable par des entreprises de taille moyenne voire par certains prestataires de service.

ALIENOR III

Le produit de comptabilité de LOGICYS peut être utilisé seul ou en liaison avec d'autres logiciels de cet éditeur comme CRESUS II. Il permet de gérer la comptabilité de plusieurs sociétés, chacune d'entre elles pouvant avoir jusqu'à 32 000 comptes et 32 000 écritures par historique. Chaque société gérée est enregistrée dans un dossier dont l'accès est protégé par un mot de passe. Le choix du nombre de comptes et d'écritures pour une société est fixé à l'avance, mais il peut être modifié en cours d'exercice en cas de besoin. La documentation est conforme à ce à quoi nous a habitué LOGICYS, c'est-à-dire complète et émaillée d'exemples et de précisions utiles. Je lui ferai toutefois le même reproche que pour CRESUS II : les points essentiels ne sont pas assez mis en valeur. L'ensemble des fonctions nécessaires au traitement d'une comptabilité (saisie des écritures par journaux ou brouillards, grands livres, balances et bilans ainsi que l'édition du compte de résultats) est présent dans le logiciel. Nous n'entrerons pas dans le détail de ces fonctions qui sont somme toutes classiques. Précisons simplement que ALIENOR III génère les "reports à nouveau" lors de la clôture d'exercice. De plus, la possibilité de reconnaître certains libellés à partir d'un code permet d'accélérer la saisie des écritures.
L'ensemble du logiciel est architecturé à partir de la gestion de quatre fichiers principaux dont le paramêtrage en fonction de vos besoins est indispensable à un démarrage correct du produit :
— le fichier des constantes qui contient, outre les paramêtres d'impression, des éléments comme le radical des comptes clients et fournisseurs. Il permet aussi d'associer un numéro aux comptes de TVA sur achats ou ventes (quatre comptes sont possibles pour les achats et autant pour les ventes), numéro qui permettra d'appeler le compte sans avoir à le saisir intégralement.
— le plan comptable, dont un exemple de base est fourni avec le logiciel,
— le fichier des libellés permettant d'associer un code aux libellés les plus fréquents,
— le fichier des journaux qui indique, entre autres choses, les comptes qui seront utilisés le plus fréquemment et qui permet d'effectuer un lettrage automatique des écritures du journal.
ALIENOR III présente aussi de bonnes garanties sous l'aspect de la sécurité. Il est impossible de passer une écriture sur un compte inexistant (le logiciel vous demande si vous voulez l'ouvrir et, dans la négative, refuse l'enregistrement de l'écriture), et d'ouvrir deux fois le même compte pour la même société. Enfin il est muni de deux utilitaires destinés à restaurer les fichiers en cas d'incidents comme une coupure de courant.
Là encore, nous sommes en présence d'un produit sûr et d'emploi assez aisé. Point besoin d'être un spécialiste en informatique pour utiliser ALIENOR III. Des connaissances en comptabilité et du bon sens suffiront.

CONCLUSION

Avec ces deux logiciels, LOGICYS propose un ensemble qui devrait être à même de satisfaire les besoins de petites entreprises. La gestion de la paye associée à une comptabilité capable de récupérer ses résultats entraîne un gain certain de performances dans les services chargés de ces matières. L'amortissement d'un tel groupe de produits est quelque chose de très rapide. Inutile donc de s'en priver...

H. Wone

BULLETIN DE PAIE

NOM DE SOCIETE

URSSAF : N° URSSAF
N°SIRET: N° SIRET
A.P.E : CODE

NOM PRENOM ET ADRESSE
DURAND
JEAN FRANCOIS
83 RUE DES PETITS PAINS
PARIS 75018

CODE	PERIODE DE PAIE	DATE DE PAIE	COEFF ECHL	QUALIFICATION	CATG	NUMERO DE SECURITE SOCIALE
1	01/01/86 au 31/01/86	31.01.86		FONDE DE POUVOIR	F	.....

CODE	LIBELLE	BASE DU NOMBRE	TAUX	GAINS	RETENUES
1	SALAIRE MENSUEL	180.00	83.03	14944.76	
	< BRUT >			14944.76	
20	Urssaf Totalite	14944.76	5.600%		-836.91
	< RETENUES >				-836.91

	BRUT	COTISATION	NET IMPOSABLE	NBR / HR	TOTAL GAINS	TOTAL RETENUES
MONTANT DU MOIS	14944.76	-836.91	14107.85	180.00 h	14944.76	-836.91
MONTANT CUMULES	14944.76	836.91	14107.85	180.00 h	NET A PAYER:	14107.85

DROITS(-1) CONGES PAYES : 26 JOURS, SOLDE R.C= 0.00 HEURES , Reglement : Cheque
CHARGES PATRONNALES : 1883.04

** Exemple d'édition d'un bulletin de paie avec Crésus II.*

PC TOOLS

UNE GAMME COMPLÈTE D'UTILITAIRES POUR COMPATIBLES PC

Le créateur de COPYIIPC et autres OPTION BOARD propose une gamme d'utilitaires pour améliorer la gestion des supports magnétiques des compatibles PC. Sous le nom de PC TOOLS se cache en effet une série de six programmes vous permettant de jouer avec le contenu de vos disquettes ou disques durs et, en particulier, de parer à la majorité des incidents qui pourraient se produire.

```
PC Tools R3.24                                                    Vol Label=RPS_UNITEO
-------------------------Directory Maintenance Service--------------------------
Path=C:\DIVERS                                                  BLINK=DOS current

R-+-WORD
O +-TURBOPAS
O +-TURBOBAS
T +-REPONDER
  +-PCTOOLS
  +-MSTOOLS
  +-MSDOS3_1
  +-JEUX
  +-IPRINT
  +-DOS
  +-DIVERS
  +-SOURIS

     Use cursor control keys to follow the chain to the desired directory.
        Then choose a directory maintenance option below, or Esc to exit.
F1=rename  F2=create  F3=remove  F4=chg DOS current directory  F5=prune & graft
```

** Ecran de recherche d'une occurence dans PC TOOLS*

Ses possibilités sont multiples. Il vous permet, en effet :
— de trier, renommer, voire même changer l'organisation de vos directories ;
— de copier ou comparer des fichiers ou des supports entiers (uniquement utilisable pour des disquettes) ;
— de récupérer un fichier écrasé par erreur (dans la mesure, toutefois, où vous n'avez pas fait de manipulation sur le support après l'effacement du fichier) ;
— d'éditer ou de modifier le contenu d'un fichier ;
— de rechercher une occurence sur un fichier ou un support entier.

En outre, il peut être installé "en résident" pendant une session du DOS et s'active alors en appuyant sur CTRL-ESC.

Chaque fonction est accessible par un simple appui sur une des touches de F1 à F10 ou par l'appui sur la lettre correspondant à son initiale. Il vous suffit ensuite de suivre les indications portées à l'écran (zones en inverse vidéo, menus...) et aussi, pour l'utilisation de certaines fonctions comme la modification des directories, de faire preuve d'un minimum d'attention.

Une partie des fonctions de PCTOOLS existe, certes, sous DOS, ou peut être réalisée à l'aide de plusieurs fonctions DOS. Celui-ci leur apporte une souplesse et une facilité d'utilisation qui limitent le risque d'erreurs et amènent un gain de temps non négligeable.

Prenons le cas de la modification de la structure des directories sur un support (disque dur ou disquette). Pour changer le catalogue maître d'une sous-directory vous devez :
— sous DOS, créer la nouvelle directory avec l'ordre MD en indiquant la bonne directory maîtresse. Ensuite il vous faut copier les programmes, les supprimer de la première directory, enfin "délèter" ce catalogue devenu inutile. C'est lourd, fastidieux, et je ne parle pas ici du cas où vous devez transférer des fichiers cachés ;
— sous PC TOOLS mettez, à l'aide des touches de déplacement du curseur, le directory à déplacer en inversion vidéo, appuyez sur F5 et P, mettez en vidéo inversée la nouvelle directory maîtresse, puis faites G et ENTER. C'est tout. Le nouveau rattachement sera effectué immédiatement.

Le reste du produit est à l'avenant : facile à utiliser et nettement moins "rébarbatif" que les commandes du DOS. Un regret toutefois : les fonctions de copie ou de comparaison de supports entiers ne peuvent pas être mises en application sur des disques durs, et c'est dommage car le backup d'un disque dur sur une hard-card est nettement plus rapide que sur des disquettes.

```
PC Tools R3.24                                                    Vol Label=RPS_UNITEO
-------------------------Directory Maintenance Service--------------------------
Path=C:\                                                        BLINK=DOS current

R-+-WORD
O +-TURBOPAS
O +-TURBOBAS
T +-REPONDER
  +-PCTOOLS
  +-MSTOOLS
  +-MSDOS3_1
  +-IPRINT
  +-DOS
  +-DIVERS---------JEUX
  +-SOURIS

     Use cursor control keys to follow the chain to the desired directory.
        Then choose a directory maintenance option below, or Esc to exit.
F1=rename  F2=create  F3=remove  F4=chg DOS current directory  F5=prune & graft
```

** Ecran matérialisant la compression d'une disquette*

Compress : optimisation de support

Pour les possesseurs, ce produit sera un des plus utiles. En effet, après un certain temps d'utilisation, un disque dur devient un vrai "gruyère". Les effacements et chargements successifs de fichiers font que, d'une part la surface du support est constituée d'une succession de parties inoccupées et de parties contenant des morceaux de fichiers actifs, et que d'autre part les fichiers sont éclatés en une multitude de "morceaux" répartis sur le disque. Ceci a pour conséquence un ralentissement des performances du support dû à la multiplication des mouvements des têtes de lecture-écriture. COMPRESS agit alors de la façon suivante : il regroupe les fichiers en une série de secteurs successifs et rassemble toutes les parties utilisées par des fichiers sur des secteurs contigüs, éliminant ainsi les trous non utilisés sur la surface du support. Cette procédure se traduit par un fort accroissement des performances du disque ainsi "trituré" (je ne l'ai pas mesuré, mais sur un disque utilisé depuis un mois la différence est sensible).
De plus, cette procédure a été conçue de telle façon qu'un incident survenant pendant son déroulement et entraînant son interruption (coupure de courant par exemple, ou interruption volontaire) ne doit pas empêcher l'utilisation des fichiers existants sur le disque. Ceci est obtenu en faisant la mise à jour physique de la directory au fur et à mesure du déplacement des secteurs.

```
PC Tools R3.24                                                   Vol Label=RPS_UNITEO
-------------------------------File Functions-----------------*-Scroll Lock OFF
Path=C:\PCTOOLS\*.*
    Name     Ext     Size Attr   Date        Name     Ext     Size Attr   Date
    PCTOOLS  EXE   139035 ...A  8/27/87
    PCRESTOR EXE    57210 ...A  8/27/87
    PCBACKUP EXE    52026 ...A  8/27/87
    COMPRESS EXE    39280 ...A  8/27/87
    README   DOC    12563 ...A  8/27/87
    NEXTVER  DOC     2895 ...A  8/18/87
    REBUILD  COM     3340 ...A  8/27/87
    MIRROR   COM     7061 ...A  8/27/87

+-------------------------------------------------------------------------------+
!   8 files LISTed   =   313410 bytes.    8 files in sub-dir =   313410 bytes. !
!   0 files SELECTed =        0 bytes.   Available on volume =  4845568 bytes. !
+-------------------------------------------------------------------------------+
!  Copy Move cOmpare Find Rename Delete Verify view/Edit Attribute Print List   !
!Sort Help <+=SELECT F1=UNselect F2=alt dir lst F3=other menu Esc=exit PC Tools!
!  F8=directory LIST argument  F9=file SELECTion argument  F10=chg drive/path   !
+-------------------------------------------------------------------------------+
```

** Menu de l'option « Compression »*

```
PC Tools - COMPRESS  R3.24                                Vol Label=RPS_UNITEO
 ————————————————————— Disk(ette) Compression Utility ——————————————————————

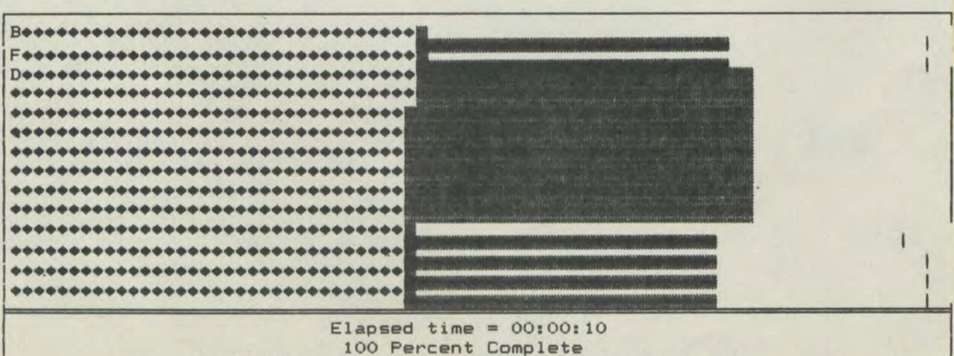
              Drive:   [ C ]
              Option:  [ O ]
              ————————— OPTIONS —————————

              0 - Set sort options
              1 - Disk(ette) analysis
              2 - Files analysis
              3 - Surface analysis
              4 - Organization analysis
              5 - Compress disk(ette)
              Esc - Exit COMPRESS

=Cursor up  Cursor dn  sor left  =Cursor right  ┘=Enter
      Use Cursor up and Cursor dn keys to change Drive and Option fields
```

** Exemple de gestion de Directory*

```
PC Tools - COMPRESS  R3.24                                Vol Label=RPS_UNITEO
 ———————————————————————— Disk(ette) Compression ———————————————————————————
```



** Ecran d'opérations sur les fichiers : copie, renomme...*

Mirror et Rebuild : une sécurité de plus

Ces deux produits ont pour objet essentiel de recréer les répertoires d'un disque dur en cas, soit d'effacement accidentel de fichiers, soit de destruction de la table d'allocation des fichiers (FAT).
MIRROR est un programme qui crée un fichier contenant une copie de la table d'allocation des fichiers sur le disque (FAT). En cas d'incident provoquant sa destruction, REBUILD a pour but de recréer cette table à partir du fichier créé par MIRROR, restaurant ainsi la structure de votre disque. Attention toutefois, la création de fichiers entre MIRROR et REBUILD peut altérer les résultats obtenus.

PCBACKUP et PCRESTOR : sauvegarde du disque dur

Ces logiciels ont le même rôle que les commandes BACKUP et RESTORE du DOS : ils sauvegardent le contenu d'un disque dur sur des disquettes. En permettant l'utilisation alternée et commandée par le logiciel de deux lecteurs de disquettes et en mettant en œuvre un format de disquette spécial, ces produits accélèrent considérablement (deux fois m'a-t'il semblé) la vitesse de la sauvegarde. PCBACKUP est aussi muni d'une routine de contrôle et de correction d'erreurs. Quand à PCRESTORE il permet, à l'aide de la fonction VERIFY, de comparer le contenu des fichiers sur le disque dur et sur la disquette de sauvegarde.

Conclusion

PCTOOLS fait partie des outils indispensables à celui qui veut optimiser la gestion de ses supports magnétiques. Bien que les fonctions les plus intéressantes soient, à mon avis, plus destinées aux possesseurs de disque dur, certaines d'entre-elles comme le formatage, la comparaison, et la restauration de fichiers effacés pourront être très utiles aux possesseurs de seules unités de disquettes. Enfin la compression du contenu d'un disque dur est une opération à effectuer régulièrement si l'on veut conserver l'intégralité des performances du support. Pour terminer, il est bon de rappeler que la simplicité de l'utilisation du produit le met à la portée de tous, mais que l'utilisation des fonctions les plus "pointues" demande un minimum d'attention. La documentation fournie est complète et émaillée de remarques faites fort à propos. Hélas, elle est en anglais.

R.P. Spiegel

SUITE

LES TRAITEMENTS DE TEXTE

Quatrième et avant dernier chapitre de notre test sur les traitements de texte. Ce mois-ci, nous allons faire preuve d'un peu d'éclectisme. Avant de nous lancer, pour le prochain et dernier volet de ce long tour d'horizon, dans les logiciels haut de gamme comme WORD 3, WORDSTAR 2000, SPRINT et autres WORDPERFECT, nous allons évoquer trois produits de moyenne gamme dont un ensemble composé de la quadrilogie tableur, grapheur, base de données et traitement de texte.

NEWTEXT

Ce logiciel est édité par NEWSOFT, un nouveau venu dans le monde de la production de logiciels.

Le « package » dont vous prenez possession est composé d'une documentation et de quatre disquettes. Ces dernières contiennent le produit proprement dit, un « tutorial » dont nous aurons l'occasion de reparler, un dictionnaire de 50 000 mots, et quelques exemples de ce qui peut être réalisé avec ce logiciel. Epais d'environ 150 pages, le manuel est complet et explique comment accéder à toutes les fonctions du programme. Sa présentation aérée le rend agréable à compulser, mais on peut toutefois lui reprocher de se limiter à un exposé des fonctions et de la façon de les mettre en œuvre. Il manque en effet de détails et d'exemples concrets permettant de mieux appréhender le mode opératoire des fonctions offertes et d'une table des matières détaillée. Il est complété par un

logiciel d'apprentissage et par une "aide en ligne" accessible à tout moment par simple appui sur SCROLL LOCK.

Le programme d'apprentissage est un modèle du genre. Il est rare, surtout sur un logiciel de ce prix, de trouver un tutorial aussi complet et aussi bien réalisé. A lui seul, il pourrait justifier une bonne partie du prix du produit. Non seulement il reprend les fonctions du programme, mais en plus il est animé. c'est ainsi, lors de l'explication de l'utilisation de la touche DEL, vous voyez les caractères situés à droite du curseur s'effacer sur l'écran. Et le reste est à l'avenant. Un petit bijou !

Le logiciel lui-même n'est pas dépourvu de qualités. Il propose, en plus des fonctions classiques d'un traitement de texte, des possibilités intéressantes. C'est ainsi que vous pouvez définir (en dehors de toute notion de largeur de ligne), des blocs que vous pourrez annuler ou déplacer, ce qui peut faciliter la présentation de textes contenant des graphiques. Tout effacement d'un élément de texte peut, au gré de l'utilisateur, être accompagné ou non de la libération de la place qu'il occupait. NEWTEXT dispose aussi d'une fonction de traçage de cadres performant et simple à utiliser. Calqué sur le traçage de boîtes dans les logiciels de dessin, le dessin d'un cadre s'obtient en pointant, avec le curseur de texte, deux de ses angles opposés. Dans le cas de cadres complexes composés de plusieurs éléments, NEWTEXT gère aussi les intersections de lignes.

```
| AIDE       | MENU 1      En-tête  Impr.   Ouvre  Sauve  | COMMANDES  |
| taper F1   | Bas-de-p.   Format   Justif  Pos.   Tab.   | taper F3   |
| GUIDE      | Copie       Gomme    Marges  Quitte        | ANNULER    |
| taper F2   | Liste 1/2   1ere lettre de l'option SVP    | taper ESC  |
....:....1....:....2....:....3....:....4....:....5....:....6....:....7....:....8
                              BONJOUR
          Savez vous, vous qui participez à divers concours, qu'il
      existe  des  organismes  spécialisés  qui  vous  permettront,
      moyennant une cotisation  modique,  d'avoir  la  plupart  des
      réponses aux questions posées.

          Mais croyez-vous que cela est intéressant. Ne vaut-il
      pas mieux faire des recherches afin de se documenter.et
      trouver par soi-même les réponses aux questions difficiles.


Commande>
MODE:                  MOTS: 55      LIGNE: 7        PAGE: 1
ATTRIBUTS:  Normal                                        DOCUMENT: sans nom
```

** Ecran de saisie du traitement de texte de PC FOUR.*

```
| AIDE       | FORMAT definit le format d'impression.    | COMMANDES  |
| taper F1   | Taper la 1ere lettre de l'option          | taper F3   |
| GUIDE      |                                           | ANNULER    |
| taper F2   | Faire ↵ pour finir                        | taper ESC  |

Pied de page (nb de lignes)............................................ 3

Intervalle entre lignes (0,1,2)........................................ 0

Hauteur de page (nb de lignes)......................................... 66

Numero de la 1ere page................................................. 1

Tête de page (nb de lignes)............................................ 6
```

** Ecran de configuration de PC FOUR à l'impression.*

```
      Ceci est un essai de NEWTEXT

                        BONJOUR
      Savez vous. vous qui partiicipez à divers concours qu'il
   existe des organismes spécialisés pour vous fournir les
   réponses aux questions les plus ardues ?
```

** Essai de sortie sur imprimante d'un texte saisi avec NEWTEXT.*

Il est également pourvu d'une option de sauvegarde automatique paramétrable. Vous pouvez ainsi décider que votre texte fera l'objet d'une sauvegarde toutes les minutes ou toutes les dix minutes. En cas d'incident, vous pourrez récupérer tout ce qui a été saisi jusqu'à la dernière sauvegarde. Enfin, vous avez à votre disposition un vérificateur orthographique de 50 000 mots. Si vous disposez de 460 Ko, le dictionnaire sera chargé en mémoire et la vérification se fera en temps réel. Sinon, vous pourrez la faire réaliser après saisie de tout ou partie du texte après avoir quitté l'éditeur.

Vous pouvez insérer dans le texte des résultats de calculs. A la différence de ce qui se passe généralement, les calculs ne sont pas effectués directement dans le texte. Vous devez poser vos opérations sur une calculette accessible à partir du logiciel puis transférer le résultat des calculs vers le texte. Petit détail, la calculette contient une touche marquée « TVA » dont le taux est paramètrable par le logiciel. Pour terminer avec les possibilités de NEWTEXT, signalons qu'il dispose d'une fonction BLOC-NOTES permettant une vingtaine de commentaires à un texte et d'un glossaire qui autorise la mémorisation d'expressions répétitives et qu'il est, en outre, possible d'utiliser une fonction de césure automatique.

L'écran de NEWTEXT contient les indications sur votre travail dans ses quatre lignes du bas. Les deux lignes (lignes 23 et 24) affichent en vidéo inversée les fonctions accessibles, celle que vous utilisez étant en affichage normal. La ligne précédente comporte les indications sur la position du curseur à l'écran et sur la page ainsi que des indicateurs d'état. La ligne au dessus indique, elle, les positions des marges et des tabulations. L'utilisation de NEWTEXT n'appelle pas de remarque particulière. L'accès aux différentes possibilités se fait simplement (et rapidement) à l'aide d'appuis sur une seule des touches de fonctions et ne présente aucune difficulté.

Bien que doté de bonnes idées et équipé de fonctions pratiques et rares sur un logiciel de ce prix, NEWSOFT n'est pas exempt de défauts. En particulier, on pourra regretter une certaine lenteur de l'éditeur. De même, il est dommage que la fonction de vérification orthographique ne permette pas l'ajout de termes dans le dictionnaire. Mais ceci devrait être rendu possible dans une des futures versions du produit.

Vendu environ 500 Francs, NEWTEXT propose à son utilisateur un ensemble de fonctions que l'on n'a pas l'habitude de retrouver sur des traitements de texte de ce prix. Il reste, certes, perfectible mais sa facilité d'utilisation ainsi que les possibilités offertes en font un produit attrayant nettement moins onéreux que d'autres logiciels moins bien dotés.

```
                    BONJOUR
      Savez vous, vous qui participez à divers concours, qu'il
existe des organismes spécialisés qui vous permettront,
moyennant une cotisation modique, d'avoir la plupart des
réponses aux questions posées.

      Mais croyez-vous que cela est intéréssant. Ne vaut-il
pas mieux faire des recherches afin de se documenter et
trouver par soi-même les reponses aux questions difficiles.

          ici une tabulation          120.00   puis des tabs
              centrée                  30.2    numériques
```

** PC FOUR : exemple de sortie texte sur imprimante.*

PC FOUR

Un traitement de texte, un tableur, un grapheur et un gestionnaire de fichiers, voilà ce que vous offre PC FOUR.

L'ensemble est consitué de 200 pages environ de documentation et de cinq disquettes : une pour chaque produit et une contenant un logiciel d'installation d'imprimante (choix de drivers).

Le manuel est, hélas, en anglais, tout au moins celui dont nous disposions. C'est dommage car, sans s'étendre inutilement sur des points accessoires, il permet une prise en main rapide de chacun des produits de ce « package bureautique ». De plus, chacun des logiciels dispose d'une aide en ligne activable en appuyant sur la touche F1.

Les écrans de présentation de chacune des composantes du package sont semblables. L'écran est divisé en trois fenêtres principales :

— la fenêtre des commandes dans sa partie supérieure, qui indique les commandes auxquelles vous pouvez avoir accès. Dans le cas où les commandes seraient trop nombreuses pour tenir sur une seule fenêtre, vous avez plusieurs pages d'affichage enchaînable avec la touche F3.

— une fenêtre d'état qui peut contenir soit des informations sur l'état de votre travail, soit le nom de commande de la fenêtre supérieure activée.

— une fenêtre de travail qui occupe la majeure partie de l'écran. Elle affichera des textes, tableaux, ou enregistrements de fichiers sur lesquels vous travaillez.

Cette similitude de présentation et d'affectation des touches essentielles (F1 pour l'aide, F3 pour accéder aux pages de commandes), associée au fait que l'activation d'une commande se fait simplement en tapant son initiale une fois qu'elle est affichée dans la fenêtre supérieure, facilite le travail avec les produits de PC-FOUR en évitant d'avoir à se souvenir d'une multitude de commandes de base.

Le traitement de texte

Il s'active en tapant QUILL une fois sélectionné le répertoire contenant les programmes de PC FOUR. Toutes les fonctions nécessaires à la gestion des documents sont présentes et les possibilités de ce produit sont importantes. Vous pouvez :

— échanger des textes entre des fichiers différents à l'aide de la commande EXTRACT, qui crée un fichier temporaire contenant la portion de texte à transférer (attention, ce fichier est détruit en fin de travail),

— utiliser quatre types de tabulations différentes. Celles-ci peuvent être de type texte ou numérique (alignées sur le point décimal), voilà ce qui est tout à fait classique. Ce qui l'est moins c'est la possibilité de choisir entre trois tabulations de type « texte » par rapport auxquelles le texte positionné peut être aligné à gauche, aligné à droite, ou centré (je parle bien des tabulations et non des marges).

— définir une réglette (marges) pour chaque paragraphe. Ceci facilite la saisie de textes bien présentés. En plus, vous pouvez utiliser une indentation qui occasionnera un décalage du premier caractère de chacun des paragraphes concernés par le formatage de texte défini.

Les commandes sont d'accès aisé. Comme indiqué plus haut, elles s'obtiennent en tapant sur F3 puis sur l'initiale de l'ordre à exécuter. La sélection de blocs de texte en vue de leur déplacement ou de leur effacement se fait en pointant le début puis la fin de la zone concernée par l'action à effectuer. Ces actions vous sont d'ailleurs demandées par PC-QUILL lors de l'activation de la commande. Pour terminer, précisons que l'éditeur de PC-QUILL a, sans être « turbo » pour autant, une rapidité tout à fait convenable.

Les autres logiciels du package

Outre le traitement de texte de l'ensemble PC-FOUR contient, nous l'avons déjà dit, un tableur, un gestionnaire de base de données et un grapheur. Bien que ce ne soit pas le propos essentiel de cette série de banc d'essai, nous allons faire une présentation rapide du tableur et de la base de données.

Le tableur : il peut contenir jusqu'à 999 lignes et 255 colonnes, soit environ 250 000 cellules. Outre les classiques opérateurs de sommation (et autres divisions) entre les cellules vous pouvez utiliser, dans l'expression de vos calculs, des fonctions plus évaluées incluant des tests conditionnels, demandant l'entrée de données au clavier (ASKT pour du texte et ASKN pour du numérique), ou mettant en œuvre des fonctions mathématiques (moyenne, fonctions trigonométriques, calculs de dates, etc...). Une feuille de calcul de ce tableur peut être exportée sous la forme d'un fichier directement utilisable par le traitement de texte.

La base de données : munie d'un langage de programmation, elle autorise la gestion de fichiers indexés (jusqu'à cinq indexes) pouvant avoir jusqu'à 65 000 enregistrements. Vous pouvez travailler soit en mode commande (exécution directe des ordres), soit en mode programme (exécution d'une suite d'ordres constituant un programme).

L'ensemble PC-FOUR constitue un package cohérent et de bonne qualité. Il pourra convenir à tous ceux qui n'ont pas envie de se lancer dans l'apprentissage d'un intégré mais sont désireux d'avoir une gamme complète des produits bureautique. Je ferai un seul reproche à la version que j'ai eue entre les mains : la documentation est en anglais...

GEM WRITE

GEM WRITE est le traitement de texte de DIGITAL RESEARCH. Il ne fonctionne que sous environnement GEM, et tire parti de tout ce que peuvent apporter cet intégrateur graphique et l'usage de

la souris. Les PC 1512 (et maintenant 1640) étant livrés avec GEM, je pense qu'il est inutile de vous décrire l'environnement et la méthode de travail avec la souris. Vous devez être familiarisé avec les notions de choix dans les menus déroulants, sélection et déplacement de blocs d'écran. GEM WRITE présente toutes les fonctions classiques d'un traitement de texte. Sa différence essentielle avec les autres produits de ce type est que les choix ne se font pas par l'appui sur des touches de fonction, mais par des déplacements de la souris dans les différents menus offerts. Ceci amène au logiciel une souplesse et un agrément d'utilisation non négligeable. Enfin, de par l'environnement dans lequel il travaille, GEM WRITE permet de mélanger quasiment à volonté texte et graphiques.

La documentation livrée avec le produit est en français. Elle est d'une clarté et d'une simplicité de lecture remarquables, et a visiblement été faite pour des utilisateurs néophytes. Les opérations de déplacement de blocs de texte se font principalement en sélectionnant le texte à déplacer avec la souris puis en cliquant (après sélection de la fonction déplacement) l'endroit ou vous voulez le voir mis en place. Toutes les opérations obéissant peu ou prou au même code opératoire. C'est ainsi que, vous régler les marges et tabulations, vous faites glisser les symboles sur la réglette représentant la largeur de la page.

Bien qu'étant graphique, GEM WRITE est muni d'un éditeur d'une rapidité convenable. On regrettera toutefois qu'il ne soit pas muni des fonctions que l'on trouve dans d'autres traitements de texte comme la césure automatique et la vérification d'orthographe. Mais il ne s'agit pas là d'options essentielles. Plus ennuyeux, mais lié au mode de travail du logiciel, est le fait que les marges sont fixées pour tout un document, et ne peuvent pas ête modifiées pour une partie de celui-ci (avec conservation de la modification pour la partie concernée).

Logiciel de traitement de texte graphique de bonne qualité, GEM WRITE pourra être utile à ceux qui veulent concevoir des imprimés sans pour autant investir dans des outils bureautiques mettant en œuvre la technologie laser. Il est en effet possible de créer un cadre d'imprimé sous GEM DRAW, puis de le récupérer avec GEM WRITE pour en faire un document terminé incluant des éléments de texte. La qualité finale dépendra des possibilités de votre imprimante. Attention : comme tous les produits de la série GEM XXXX, GEM WRITE ne peut fonctionner que si le DESKTOP est installé.

800 700 600 500 400 300 200 100 0

84 85 86 87

Il est simple de réaliser des graphismes avec les caractères semi-graphiques.

Utilisez la Fonction Table ASCII (F 8.4) pour définir les 10 touches du clavier définissables.

Puis dessinez avec les touches ALT + chiffres du haut du clavier.

** Graphiques obtenus sous NEWTEXT.*

TABLEAU DES PRIX

Articles	Pour commandes groupées	
	de 10 à 150 lots	plus de 150 lots
Article 1	25.78	23.56
Article 2	76.60	71.20
Article 3	123.00	117.15

** Exemple de tableau composé avec NEWTEXT.*



** Sortie sous GEM.*

Conclusion

Trois produits, trois conceptions différentes du traitement de texte et, plus généralement, de l'outil bureautique. Dans l'échantillon que nous vous présentons ce mois-ci, chaque produit a ses petits défauts et ses qualités mais aucun ne se détache des autres tant ils sont différents. Les fêtes approchent et vous avez peut-être envie de vous offrir un logiciel. Alors, relisez les numéros précédents et... bon courage.

R.P Spiegel

Produit	Editeur	Qual. DOC	Facil. Emploi	Fonct.	Prix TTC	Note
Newtext	Newsoft	+ +	+/+ +	+ +/+ + +	500	+ +
PC Four	Psion	+/+ +	+ +/+ + +	+ +	990*	+ +
Gem Write	Digital Research	+ +	+ + +	+/+ +	840*	+ +

** ensemble de logiciels comprenant : l'ensemble PC-FOUR pour PSION, GEM DESKTOP et GEM PAINT pour DIGITAL RESEARCH.*

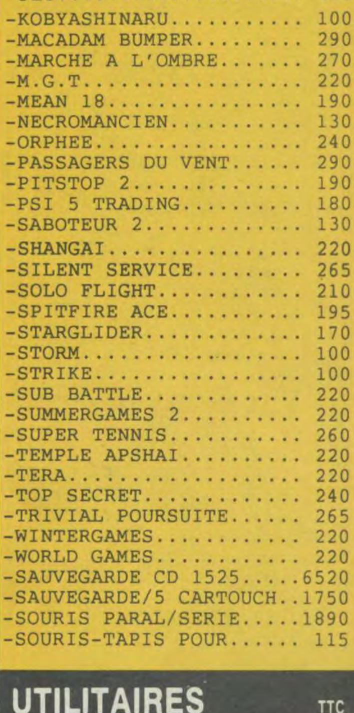
IMPRIMANTE AMSTRAD LQ 3500 - 24 AIGUILLES MATRICIELLE



DEMONSTRATION
AUX MAGASINS HYPER-CB

Qualité courrier. Compatible Epson. Compatible IBM. Jeu de caractères graphiques. Jeu de caractères internationaux. Mode graphique point par point. Plus de 100 combinaisons de style de caractères différents. Silencieuse. Chargement du papier aisé. Listing = 160 CPS. Courrier = 54 CPS.

JEUX PC 1512/1640 TTC



-HITS PC	230
-JET	590
-KOBYASHINARU	100
-MACADAM BUMPER	290
-MARCHE A L'OMBRE	270
-M.G.T	220
-MEAN 18	190
-NECROMANCIEN	130
-ORPHEE	240
-PASSAGERS DU VENT	290
-PITSTOP 2	190
-PSI 5 TRADING	180
-SABOTEUR 2	130
-SHANGAI	220
-SILENT SERVICE	265
-SOLO FLIGHT	210
-SPITFIRE ACE	195
-STARGLIDER	170
-STORM	100
-STRIKE	100
-SUB BATTLE	220
-SUMMERGAMES 2	220
-SUPER TENNIS	260
-TEMPLE APSHAI	220
-TERA	220
-TOP SECRET	240
-TRIVIAL POURSUITE	265
-WINTERGAMES	220
-WORLD GAMES	220
-SAUVEGARDE CD 1525	6520
-SAUVEGARDE/5 CARTOUCH	1750
-SOURIS PARAL/SERIE	1890
-SOURIS-TAPIS POUR	115

PC 1640 ECD

13 390 F HT
15 880 F TTC

EGA. HERCULE. MDA et CGA compatibles.
Très haute résolution et moniteur couleur haute définition (640 x 350).
640 Ko ram.
Processeur 8086 à 8 MhZ.
3 connecteurs d'extension.
Grande taille disponible.
Sortie série et parallèle.
Connexion souris.
Sélecteur d'écran indépendant.
Prise sortie vidéo.





PC 1640 ECD
DISK DUR 20 Mo
DRIVE 360 Ko

DÉMONSTRATION AUX MAGASINS HYPER-CB

EDUCATIFS PC TTC

-CALCUL CE2	350
-CALCUL CM1	350
-CALCUL CM2	350
-CALCUL ENTREE EN 6e	240
-GRAMMAIRE CE2	350
-GRAMMAIRE CM1	350
-GRAMMAIRE CM2	350
-GRAMMAIRE ENTREE EN 6e.	240
-LA DROITE	499
-MAITRES DES MOTS	260
-MATHS EN 4e	920

JEUX PC 1512/1640 TTC

-ALBUM EPYX	270
-ARKANOID	165
-BOB WINNER	230
-BOULDERDASH 2	100
-BRUCE LEE	230
-CHAMIONSHIP GOLF	350
-CHESS	265
-CONFLIC IN VIETNAM	260
-DAMBUSTER	190
-DECISION DESERT	270
-ECHEC 3 D	220
-F15 STRIKE EAGLE	240
-FLIGHT SIMULATOR 2	460
-FOOTBALL FORTUNE	299
-FORTERESSE	250
-GATO	280
-GRAND PRIX 500 CC	250
-HELLCAT	195
-HISTOIRE D'OR	270

UTILITAIRES TTC

-ABILITY PLUS	1650
-ALBUM 110/116	198
-ALIENOR 2	1992
-ALINEOR 3	4732
-ARRAKIS	2941
-AZERTICIEL	699
-BASIC COMPILER PC1512	1175
-CRESUS II	1992
-DAMOCLES PC	1992
-DIMENSION 3 D	420
-GEM FONT/DRIVERS PACK	430
-GEM FONT EDITOR	990
-GEM PROGRAM. TOOLKIT	1990
-IMPRINT	120
-INTERFACE ALINEOR 2	1055
-J'APPRENDS MS DOS	499
-KX MAIL	2312
-KX SERVEZ & KALIOP	2312
-MODULE +	1755
-QUICK BASIC COMPILER	1650
-REFLEX	1650
-REFLEX+WORKSHOP	790
-SIDEKIK PC 1512	880
-SIDEKIK PC/COMPATIBLE	880
-TEXTOMAT PC 1512	810
-TURBO C	1430
-TURBO DATABASE TLBOX PC	650
-TURBO EDITOR TLBOX PC	650
-TURBO GAMEWORKS TLBOX P	650
-TURBO GRAPHIX TLBOX PC.	650
-TURBO JUMBO (PACK) PC	2850
-TURBO PASCAL 87+BCD PC	1099
-TURBO PROLOG PC	1099
-TURBO TUTOR PC	330
-VP PLANNER PC 1512	1090
-WINDOWS+WRITE+PAINT	1420
-WORD JUNIOR PC 1512	1060
-YES YOU CAN (GENERAT)	1175

2 MAGASINS HYPER-CB

HYPER-CB
183, rue St-Charles 75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
ouverture du lundi au samedi
de 9 h 30 à 19 h 30

HYPER-CB 2
20, rue de la Pépinière
75008 Paris
16 (1) 42.94.94.04
ouverture du mardi au samedi
de 9 h 30 à 13 h de 14 h à 19 h 30

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT. ENVOYER CE BON A

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom
Prénom
Adresse

Téléphone
Code postal
Ville

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 1.11.86

SVM 10.86

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

Je désire ouvrir un compte crédit permanent chez HYPER-CB.
Montant du crédit demandé :

Je désire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter + 30 F
+ 500 F ajouter + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

total de la commande
+
TOTAL GENERAL

HYPER-CB: L'AUTRE MAGASIN

LOGICIELS POUR CPC 464 ET 6128

JEUX EDUCATIFS	K7	DISK
-ANATOMIE	150	199
-ANIMALIER	---	180
-ASSIMIL	570	615
-ATTRAPE-MOTS	99	---
-BATAILLE DES BREVETS	160	199
-CALCUL CE2	250	250
-CALCUL CM1	250	250
-CALCUL CM2	250	250
-CALCUL ENTREE EN 6e	250	250
-CALCUL MENTAL	---	160
-CAMELEMATHS	150	199
-CAMELEMOTS	150	199
-CAPUCINE	---	205
-DEFI A L'INTELLIGENCE	290	290
-GEOGRAPHIE	99	220
-GRAMMAIRE CE2	250	250
-GRAMMAIRE CM1	250	250
-GRAMMAIRE ENTREE EN 6e	250	250
-GRAMMAIRE ENTREE EN 6e	250	250
-HISTOQUIZ	120	---
-L'ECRIVAIN	---	470
-LOGIFORMES	120	---
-LOGIPHRASE	120	---
-DR LOGOMONDE	820	---
-MONDE	150	199
-NUMEROLOGIE	120	---
-NUMERUS	150	---
-PLANETE BASE	150	---
-QUATRE SAISONS	---	199
-SQUELETTE	150	199

JEUX CPC	K7	DISK
-10 JEUX FANTASTIQUES	130	---
-1001 B.C	120	200
-20 MILLE AVANT J.C	140	175
-3 D GRAND PRIX	115	150
-50 GAMES	130	180
-6 PACK	105	160
-ACES OF ACE	90	135
-ALBUM EPYX	105	175
-ALBUM LIVE AMMO	125	150
-ARKANOID	75	125
-ARMY MOVES	75	125
-ASPHALT	125	160
-ASTERIX	95	165
-AU REVOIR MONTY	85	125
-AVENGER	---	110
-AVENTURE JACK BURTON	120	160
-BARBARIAN	85	105
-BASKET BALL	95	140
-BATAILLE D'ANGLETERRE	120	200
-BATAILLE DE MIDWAY	120	220
-BIG 4	90	135
-BIGGLES	95	145
-BILLY LA BANLIEUE	140	200
-BIST.BARNEY/KILLAPEDE	---	75
-BIVOUAC	---	220
-BLACK MAGIC	90	135
-BOB WINNER	---	200
-BOMBJACK 2	75	125
-BREAKTHRU	50	75
-CAPCOM 1942	80	125
-CATCH 23	95	140
-CERBERUS/GUZZLER	---	75
-CESNA OVER MOSCOU	155	215
-CHARLY DIAMS	135	195
-CHEVALIER BLANC	130	205
-CHIFFRES ET LETTRES	200	280
-CHIP N½1 COMPIL	99	145
-CLASH	---	210
-COBRA	140	200
-COLOSSUS CHESS 4	95	135
-CONVOY RAIDERS	85	125
-COSA NOSTRA	130	180
-COSMIC SHOCK ABORDER	95	160

AMSTRAD



PROMO DISQUETTES 3 POUCES
17 F TTC L'UNITÉ
170 F LES 10

JEUX CPC	K7	DISK
-CRAZY CARS	160	220
-CREPUSCULE DU NAJA	140	175
-CYRUS 2 CHESS	99	135
-DANDARE	99	145
-DANGER STREET	120	150
-DEACTIVATOR	50	150
-DEATH WISH	85	125
-DEMAIN HOLOCAUSTE	---	210
-DESERT FOX	95	130
-DESPOTIK DESIGN	150	230
-DEVIL'S CASTLE	140	190
-DRAGON'S LAIR 2	80	125
-DRAGON'S LAIR	80	125
-EAGLE NEST	90	135
-EDGE CLASSICS	70	130
-EMPIRE	---	230
-ENDURO RACER	95	140
-ERE DU VERSEAU	---	260
-EXOLON	75	125
-F15 STRIKE EAGLE	110	165
-FER ET FLAMME	---	260
-FIVE STARS GAMES 2	85	125
-FLASH	140	200
-FOOTBALL FORTUNE	199	220
-FRANK	---	180
-FREDDY HARDEST	100	170
-GAME OVER	75	125
-GAMES SET & MATCH	120	160
-GAUNTLET	90	135
-GHOSTS'N'GOBLING	80	125
-GLIDER RIDER	90	130
-GOLD HITS 1	100	155
-GOLD HITS 2	100	155
-GRAND PRIX 500 CC	140	170
-GREAT ESCAPE	75	75
-HARRY AND HARRY	---	210
-HISTOIRE D'OR	130	205
-HIT PACK 1	90	130

JEUX CPC	K7	DISK
-HIT PACK 2	90	135
-HITS ERE	170	255
-HMS COBRA	290	290
-HOWARD THE DUCK	50	150
-IMAGINE ARCADE IT	100	140
-IMPOSSABLE	50	---
-IMPOSSIBLE MISSION	90	135
-INTERNATIONAL KARATE	50	---
-INCANTATION	---	210
-INDIANA JONES	110	170
-INDOOR SPORTS	90	135
-INERTIE	130	165
-INTO OBLIVION	30	---
-INVITATION	140	190
-JACK THE NIPPER 2	110	165
-KONAMI'S COIN OP HITS	85	125
-KONAMI'S GOLF	---	110
-KRAFTON & XUNK	145	205
-KRAKOUT	50	125
-LAST MISSION	140	200
-LEADER BOARD	110	135
-LEGEND OF KAGE	100	170
-LES RIPOUX	---	220
-LIVINGSTONE	140	200
-LOCOMOTION	30	---
-LOTO SPORTIF	---	280
-M'ENFIN	130	170
-M.G.T	---	180
-MACADAM BUMPER	150	220
-MAGMAX	75	125
-MALEFICE DES ATLANTES	140	175
-MANDRAGORE	205	270
-MANHATTAN 95	125	165
-MARACAIBO	140	180
-MARCHE A L'OMBRE	155	205
-MARIO BROTHERS	75	125
-MASQUE	85	125
-MERCENARY	95	190

2 MAGASINS HYPER-CB
PAYEZ TOUT EN 4 FOIS
SANS FRAIS*

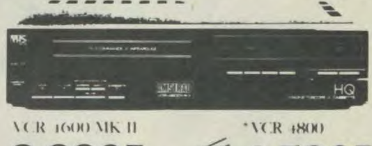
JEUX CPC	K7	DISK
-METRO CROSS............	95	135
-MEURTRE A GDE VITESSE..	190	150
-MEURTRES EN SERIE......	270	290
-MEURTRES S/ATLANTIQUE..	270	290
-MIAMI VICE.............	70	110
-MICRO SCRABBLE.........	210	260
-MINES DU ROI AQUANTUS..	120	180
-MISSION ELEVATOR.......	95	145
-MONOPOLY...............	195	230
-MUTANTS................	75	125
-NECROMANCIEN...........	95	145
-NEXUS..................	99	150
-NIGHT GUNNER...........	80	135
-NUCLEAR HERST..........	30	---
-OCEAN'S ALL STAR HITS..	105	155
-ONE....................	90	135
-PACIFIC................	99	160
-PACK FIL...............	140	190
-PACTE..................	---	220
-PAPEBOY................	80	135
-PASSAGER DU TEMPS......	---	205
-PASSAGERS DU VENT 1....	290	290
-PASSAGERS DU VENT 2....	290	290
-PAWN...................	---	160
-PRODIGY................	---	150
-PROFANATION............	115	155
-PROHIBITION............	130	205
-PSI 5 TRADING..........	95	135
-QUESTIONS ET REPONSES..	---	230
-RAD ZONE...............	30	---
-RALLYE 2...............	130	200
-RENEGADE...............	100	170
-REVOLUTION.............	95	135
-RID.RAPIDS/NUC.HEIST...	---	75
-RIDING THE RAPIDS......	30	---
-ROAD RUNNER............	95	135
-ROOM TEN...............	75	125
-SABOTEUR 2.............	90	125
-SAI COMBAT.............	99	130
-SAMANTHA FOX...........	90	140
-SAMOURAI...............	90	125
-SAPIENS................	140	180
-SCALEXTRIC.............	110	160
-SCOOBY DOO.............	80	125
-SECRET DU TOMBEAU......	160	---
-SENTINEL...............	90	125
-SHOCKWAY RIDER.........	80	120
-SHOGUN.................	100	150
-SHORTS FUSE............	30	---
-SILENT SERVICE.........	80	160
-SLAP FIGHT.............	80	120
-SOLD A MILLION 1.......	85	125
-SOLD A MILLION 2.......	85	125
-SOLD A MILLION 3.......	85	125
-SPACE HARRIER..........	80	125
-SPIN DIZZY.............	100	145
-SPORT PACK.............	225	335
-SPY VERSUS SPY.........	---	150
-SRAM 2.................	---	205
-SRAM...................	---	205
-STAR RAIDERS...........	95	140
-STARFOX................	110	160
-STAR GAMES 1...........	60	---
-STRIKE FORCE HARRIER...	95	145
-STRYFEE................	150	205

JEUX CPC	K7	DISK
-SUNSTAR................	85	125
-SUPER CYCLE............	90	135
-SUPER SPRINT...........	115	175
-SUPER STAR GAMES 2.....	100	165
-SYNDROME...............	130	205
-TAI PAN................	100	165
-TALISMAN D'OSIRIS......	140	175
-TANK...................	100	135
-TARZAN.................	50	160
-TEMPESTE...............	100	145
-TENSIONS...............	130	205
-THAI BOXING............	75	115
-THE FINAL MATRIX.......	100	170
-THEATRE EUROPE.........	115	180
-THINGS BOUNCES BACK....	110	170
-TOBRUK 1942............	130	205
-TOMAHAWK...............	95	145
-TONY TRUAND............	140	200
-TOP GUN................	75	140
-TOP SECRET.............	---	240
-TRAILBLAZER............	50	180
-TRANTOR................	110	170
-TRESOR US GOLD.........	100	160
-TRIO...................	90	120
-TRIVIAL POURSUITE......	180	230
-TROLLI WALLIE..........	30	---
-TROLLI WALLIE/SP. RACE.	---	75
-TT RACER...............	100	145
-TUER N'EST PAS JOUER...	100	145
-UCHI-MATA..............	95	160
-ULTRON.................	120	150
-UNION JACK.............	---	200
-V......................	---	140
-VOLLEY BALL............	140	170
-W.CLASS LEADERBOARD....	90	135
-WARLOCK................	110	160
-WINTERGAMES............	90	135
-WONDER BOY.............	95	140
-WORKING BACKWARDS......	---	120
-WORLD GAMES............	90	135
-XEVIDUS................	50	135
-YIE AR KING FU.........	--	115
-ZAXX...................	140	190
-ZOIDS..................	90	135
-ZOMBIE.................	130	160
-ZYNAPS.................	75	125

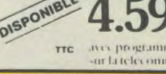
UTILITAIRES CPC	K7	DISK
-AGENDA.................	---	165
-AMSWORD................	245	290
-AUTOFORM./ASSEMBLEUR...	180	260
-AZIMUTAGE..............	100	---
-C COMPILEUR............	---	450
-CAHIER DE TEXTE........	150	165
-CALCUMAT...............	---	390
-CAO....................	320	410
-CARNET D'ADRESSE.......	---	165
-COMPTABILITE LOGICYS...	---	1640
-DAMS...................	295	295
-DART GRAPHIC DIGITAL...	---	899
-DATAMAT................	---	390
-DB COMPILEUR...........	---	490
-DBASE 2................	---	790
-DEVIS TRAVAUX LOGICYS..	---	1280

UTILITAIRES CPC	K7	DISK
-DISCOLOGIE.............	---	350
-DR DRAW................	---	670
-FACTURE-CAISSE LOGICYS.	---	1390
-FIDO...................	---	185
-GESTION DE FICHES......	140	200
-GESTION DOCUMENTAIRE...	180	180
-GESTION DOMESTIQUE.....	180	200
-HERCULE................	---	250
-INITIATION AU BASIC....	245	---
-INTEGRE 1..............	---	490
-LORIGRAPH..............	210	310
-MASTERFILE.............	290	345
-MULTIPLAN..............	---	499
-ODDJOB.................	---	200
-PASCAL 80..............	---	480
-POCKET BASE............	---	680
-POCKET WORDSTAR........	---	780
-SOLUTION...............	---	950
-SPACE MOVING...........	295	295
-SUPER PAINT............	---	345
-TEXTOMAT...............	---	390
-TRANSLOOK..............	150	185
-TURBO DATABASE TOOLBK..	---	670
-TURBO GRAPHIX TOOLBK...	---	670
-TURBO PASCAL...........	---	890
-U DOS..................	---	380

MAGNÉTOSCOPES AMSTRAD



VCR 1600 MK II
3.990F
avec télécommande infra rouge standard



*VCR 4800
4.590F TTC
avec programmation sur la télécommande



16 chaînes

Transformer votre bon vieil Amstrad en véritable TV. Une sacrée idée, non ? Ce qui vous empêchera pas de continuer à jouer ou à programmer vous pouvez alterner à loisir !

TUNER TÉLÉ

1690 F TTC
AVEC TELECOMMANDE

~~1390F~~
1290 F TTC
SANS TÉLÉCOMMANDE

CHAÎNE MIDI AMSTRAD MS 45



MS 45 — **1490 F**

TS 46 — **1690 F**

TTC AVEC RACK

DISPONIBLE

2 MAGASINS HYPER-CB

HYPER-CB
183, rue St-Charles 75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
ouverture du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

HYPER-CB 2
20, rue de la Pépinière
75008 Paris
16 (1) 42.94.94.04
ouverture du mardi au samedi de 9 h 30 à 13 h de 14 h à 19 h 30

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom
Prénom
Adresse

Téléphone
Code postal
Ville

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 1.11.86

SVM-10-86

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

Je désire ouvrir un compte crédit permanent chez HYPER-CB.
Montant du crédit demandé :

Je désire recevoir (remplir le tableau ci dessous)

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter + 30 F
+ 500 F ajouter + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

total de la commande
+
TOTAL GENERAL

AMS 12/87

GRAPHISME & Son

UN A P DE

Généralement plus connus sous le nom de "sprites", ces mystérieux objets ont la particularité de se superposer à un décor et d'y évoluer sans provoquer d'effacement. Les sprites, qui peuvent à juste titre être considérés comme des mini-mémoires écran autonomes, sont gérés d'ordinaire par un composant spécifique (coprocesseur vidéo) sur des machines telles que le Commodore 64 et les MSX. L'absence d'une telle bénédiction sur les modèles Amstrad, nécessite l'emploi d'un programme capable de régler à lui seul, tous les problèmes issus de l'intrusion d'un ou plusieurs lutins dans la mémoire écran ; à savoir principalement : la sauvegarde momentanée de la zone écran occupée par un sprite et sa restitution après déplacement.

Voici donc pour l'agrément de vos programmes, une petite merveille de routine bien évidemment perfectible, destinée à l'élevage des lutins sur 464, 664 ou 6128. Leur création s'effectuera selon les trois étapes suivantes :

1 – Dessin du lutin et sauvegarde des données

Le programme "DEFSPR" est un éditeur proposant une matrice de 30 colonnes sur 16 lignes, soit en mode 0 : 4 caractères sur 2. Toutes les fonctions principales sont incluses : remplissage, suppression, insertion, copie, rotation de lignes ou de colonnes, décalages et miroirs horizontaux ou verticaux du sprite complet, renseignement sur les canaux ou les encres, verrouillage d'une encre pour une écriture en continu, sauvegarde ou chargement d'une matrice, new, recopie du tampon à l'écran et le fin du fin, une page d'aide. Le sprite une fois dessiné, l'option "Q" décide de l'allocation mémoire avant sauvegarde (les sprites étant traités différemment selon leur taille), à condition de suivre à la lettre les recommandations suivantes :

– "Serrez" le lutin dans le coin haut/gauche de la grille à l'aide des commandes appropriées.

– Placez le curseur dans le coin bas/droite du lutin.

MSTRAD LEIN LUTINS

– Tapez "Q" et répondez "O" à la question "Curseur placé ?". Un sprite sauvé ne sera utilisé que dans l'espace qui lui aura été préalablement alloué. Vous disposez donc par cet utilitaire, d'un outil raisonnable facilitant toute conception en matière de sprites.

2 – Rappel des sprites créés, numérotation et rangement optimisé

Le programme "LISPR" charge les sprites les uns à la suite des autres, leur alloue un numéro d'ordre et les range en RAM sous un format utilisable. Après lancement, le programme affiche le catalogue de la disquette où figure les fichiers précédemment créés. Le nombre de fichiers désirés est ensuite demandé ainsi que le nom de chacun. L'ordre d'appel constitue l'ordre de rangement des sprites (en fait, leur numéro). Il est possible d'utiliser douze sprites simultanément (ce nombre est limité en raison de l'espace mémoire). Une fois tous les lutins stockés, "LISPR" charge le programme binaire "PSPR" à la suite des données et sauve le tout sous le nom de "sprHIMEN". Pourquoi "sprHIMEN" ? Pour cause d'amnésies éventuelles. Ainsi, le MEMORY à effectuer avant le chargement de la routine vous est astucieusement rappelé.

3 – Utilisation des sprites dans un programme basic

Votre programme basic doit impérativement débuter par la ligne suivante :
10 MEMORY &XXXX : LOAD"SPRXXXX.BIN"
L'utilisation d'un sprite s'effectue par la fonction :
CALL &9800, X + numéro du sprite, abscisse, ordonnée, mode
– Le numéro du sprite est l'identification du lutin (de 1 à 12).
– La valeur de X permet de jouer facilement avec l'effet scrolling ou le changement de pages écran. A 0, le lutin est normalement effacé puis réaffiché aux nouvelles coordonnées. A 64 (&40), le sprite est laissé à son ancienne position, il n'est ni effacé, ni réaffiché. A 128 (&80), le lutin effacé n'est pas réaffiché.
– L'abscisse spécifie la position horizontale du côté gauche du lutin. Cette valeur doit être comprise entre 0 et 159-L, où L est la longueur du sprite. L'ordonnée est la position verticale du haut du lutin qui doit se situer entre H (hauteur du lutin) et 199.
– Le mode précise le type d'affichage (0, 1, 2 ou 3). En mode 0, nous avons affaire à un vrai sprite. En mode 1, le sprite est affiché comme un caractère. En mode 2, un OU logique est effectué entre le sprite et le fond. En mode 3, un XOR logique confère au lutin un aspect surréaliste.
Si vous ne désirez pas voir des morceaux d'écran disparaître purement et simplement sous des sprites, utilisez le principe LIFO : le dernier lutin affiché doit être le premier enlevé lors des chevauchements. Voilà pour la partie utilisation.

Sauvegarde des programmes

– Sauvez le programme basic "DEFSPR".
– Sauvez le programme basic "LISPR". Utilisez une cassette différente si vous pratiquez encore ce type de sauvegarde et supprimez dans ce cas la fonction CAT de la ligne 20.
– Tapez et lancez le programme "CREGET". En l'absence d'erreur dans les DATA, le fichier binaire GET9800 ainsi créé se sauvegarde automatiquement (à la suite de "LISPR").
– Tapez ensuite et lancez le programe "CREPUT" qui sauvegarde de la même manière le fichier binaire PSPR.BIN (à la suite de GET9800).
Vous aurez droit prochainement aux listings sources commentés de GET9800.BIN et de PSPR.BIN, ainsi qu'à quelques explications complémentaires. Patience...

Stéphane Schreiber
et Denis Jarril

GRAPHISME & Son

```
10 '******************************** [1252]
20 '*                              * [175]
30 '*          DEFSPR              * [1026]
40 '*     PAR DENIS JARRIL         * [966]
50 '*   ET STEPHANE SCHREIBER      * [2087]
60 '*        MARS  1987            * [263]
70 '*                              * [175]
80 '******************************** [1252]
90 '-----     Initialisation langag [2320]
e machine     -----

100 IF PEEK(16350)<>24 THEN OPENOUT [9815]
"amsmag.":MEMORY 16349:CLOSEOUT:FOR
I=1 TO 28:READ H$:POKE 16349+I,VAL(
"&"+H$):NEXT:DATA 18,02,18,0C,21,00
,C0,11,00,40,01,00,40,ED,B0,C9,21,0
0,40,11,00,C0,01,00,40,ED,B0,C9
110 '-----     Initialisation des t [4074]
ableaux et des couleurs     -----
120 KEY 138,"I":DEFINT A-Z:DIM X1(2 [6494]
9),X2(29),Y1(15),Y2(15),CANAL(15),E
NCRE(29,15):FOR I=0 TO 15:INK I,I:C
ANAL(I)=I:NEXT:GOSUB 970
130 '-----     Preparation des coor [2512]
donnees     -----
140 FOR X=0 TO 29:X1(X)=4*X:NEXT:FO [8633]
R Y=0 TO 15:Y1(Y)=398-2*Y:NEXT:FOR
X=0 TO 29:X2(X)=4+20*(X+1):NEXT:FOR
 Y=0 TO 15:Y2(Y)=338-20*Y:NEXT:X=0:
Y=0
150 '-----     On break     -----   [1195]
160 'ON BREAK GOSUB 1070            [687]
170 '-----     Saisie de touche et  [4079]
curseur     -----
180 GOSUB 1010:IF FLAG THEN ENCRE(X [2196]
,Y)=C
190 GOSUB 1020:A$=INKEY$:A$=UPPER$( [8018]
A$):CLS #1:LOCATE #2,1,1:PRINT#2,"X
:"X:LOCATE #2,1,2:PRINT#2,"Y:"Y:IF
A$="" THEN 180
200 '-----     Controle des deplace [2752]
ments     -----
210 IF A$=CHR$(240) THEN Y=Y-1:IF Y [1876]
<0 THEN Y=0 ELSE 180
220 IF A$=CHR$(244) THEN Y=Y-3:IF Y [2769]
<0 THEN Y=0 ELSE 180
230 IF A$=CHR$(248) THEN Y=0:GOTO 1 [1771]
80
240 IF A$=CHR$(241) THEN Y=Y+1:IF Y [1371]
>15 THEN Y=15 ELSE 180
250 IF A$=CHR$(245) THEN Y=Y+3:IF Y [3639]
>15 THEN Y=15 ELSE 180
260 IF A$=CHR$(249) THEN Y=15:GOTO  [2051]
180
270 IF A$=CHR$(242) THEN X=X-1:IF X [1427]
<0 THEN X=0 ELSE 180
280 IF A$=CHR$(246) THEN X=X-6:IF X [2237]
<0 THEN X=0 ELSE 180
290 IF A$=CHR$(250) THEN X=0:GOTO 1 [683]
80
300 IF A$=CHR$(243) THEN X=X+1:IF X [1795]
>29 THEN X=29 ELSE 180
310 IF A$=CHR$(247) THEN X=X+6:IF X [2588]
>29 THEN X=29 ELSE 180
320 IF A$=CHR$(251) THEN X=29:GOTO  [1647]
180
330 IF A$=" " THEN CLS#2:IF FLAG=-1 [4746]
 THEN FLAG=0:ELSE:GOSUB 1090:IF I$<
>"" THEN C=I:FLAG=-1:LOCATE#2,1,3:P
RINT#2,"C=";C
340 '-----     Saisie des couleurs  [2160]
   -----
350 IF A$<"0" OR A$>"F" THEN 370:EL [4537]
SE:IF A$>"9" AND A$<"A" THEN 370
360 ENCRE(X,Y)=VAL("&"+A$):GOTO 180 [2049]
370 '-----     Reponse au canal et  [2778]
couleur     -----
380 IF A$="/" OR A$="?" THEN PRINT# [4761]
1,"CANAL "ENCRE(X,Y)"="CANAL(ENCRE(
X,Y)):CALL &BB06:GOTO 180
390 '-----     Decalage du tableau  [3405]
vers le haut     -----
400 DI:IF A$="]" THEN GOSUB 1050:IF [11870]
 N<>0 THEN FOR K=1 TO N:FOR X=0 TO
29:Z=ENCRE(X,0):FOR Y=0 TO 14:ENCRE
(X,Y)=ENCRE(X,Y+1):NEXT:ENCRE(X,15)
=Z:NEXT X,K:GOSUB 990:X=XX:Y=YY:GOT
O 180
410 '-----     Decalage de la colon [3967]
e courante vers le haut     -----
420 DI:IF A$="}" THEN GOSUB 1050:IF [9256]
 N<>0 THEN FOR K=1 TO N:Z=ENCRE(X,0
):FOR Y=0 TO 14:ENCRE(X,Y)=ENCRE(X,
Y+1):GOSUB 1020:NEXT:ENCRE(X,15)=Z:
GOSUB 1020:NEXT:X=XX:Y=YY:GOTO 180
430 '-----     Decalage du tableau  [3286]
vers le bas     -----
440 DI:IF A$="\" THEN GOSUB 1050:IF [9943]
 N<>0 THEN FOR K=1 TO N:FOR X=0 TO
29:Z=ENCRE(X,15):FOR Y=15 TO 1 STEP
 -1:ENCRE(X,Y)=ENCRE(X,Y-1):NEXT Y:
ENCRE(X,0)=Z:NEXT X,K:GOSUB 990:X=X
X:Y=YY:GOTO 180
450 '-----     Decalage de la colon [3625]
e courante vers le bas     -----
460 DI:IF A$="`" THEN GOSUB 1050:IF [9594]
 N<>0 THEN FOR K=1 TO N:Z=ENCRE(X,1
5):FOR Y=15 TO 1 STEP -1:ENCRE(X,Y)
=ENCRE(X,Y-1):GOSUB 1020:NEXT:ENCRE
(X,0)=Z:GOSUB 1020:NEXT:X=XX:Y=YY:G
OTO 180
470 '-----     Decalage du tableau  [3215]
vers la gauche     -----
480 DI:IF A$="," THEN GOSUB 1050:IF [11014]
 N<>0 THEN FOR K=1 TO N:FOR Y=0 TO
15:Z=ENCRE(0,Y):FOR X=0 TO 28:ENCRE
(X,Y)=ENCRE(X+1,Y):NEXT X:ENCRE(29,
Y)=Z:NEXT Y,K:GOSUB 990:X=XX:Y=YY:G
OTO 180
490 '-----     Decalage de la ligne [5134]
 courante vers la gauche     -----
500 DI:IF A$="<" THEN GOSUB 1050:IF [10661]
 N<>0 THEN FOR K=1 TO N:Z=ENCRE(0,Y
):FOR X=0 TO 28:ENCRE(X,Y)=ENCRE(X+
1,Y):GOSUB 1020:NEXT:ENCRE(29,Y)=Z:
GOSUB 1020:NEXT:X=XX:Y=YY:GOTO 180
510 '-----     Decalage du tableau  [3549]
vers la droite     -----
520 DI:IF A$="." THEN GOSUB 1050:IF [15788]
 N<>0 THEN FOR K=1 TO N:FOR Y=0 TO
15:Z=ENCRE(29,Y):FOR X=29 TO 1 STEP
 -1:ENCRE(X,Y)=ENCRE(X-1,Y):NEXT X:
ENCRE(0,Y)=Z:NEXT Y,K:GOSUB 990:X=X
X:Y=YY:GOTO 180
530 '-----     Decalage de la ligne [5408]
 courante vers la droite     -----
540 DI:IF A$=">" THEN GOSUB 1050:IF [10326]
 N<>0 THEN FOR K=1 TO N:Z=ENCRE(29,
Y):FOR X=29 TO 1 STEP -1:ENCRE(X,Y)
=ENCRE(X-1,Y):GOSUB 1020:NEXT:ENCRE
(0,Y)=Z:GOSUB 1020:NEXT:X=XX:Y=YY:G
OTO 180
550 '-----     Delete ligne courant [3379]
e, derniere nulle     -----
560 IF A$=CHR$(127) THEN GOSUB 1050 [10601]
:IF N<>0 THEN PRINT#1,"     JE VIR
E !!!":FOR K=1 TO N:FOR X=0 TO 29:F
OR YY=Y TO 14:ENCRE(X,YY)=ENCRE(X,Y
Y+1):NEXT:ENCRE(X,15)=0:NEXT X,K:GO
SUB 990:GOTO 180
570 '-----     Delete colone couran [2731]
te, derniere nulle     -----
580 IF A$=CHR$(16) THEN GOSUB 1050: [10064]
IF N<>0 THEN PRINT#1,"     JE VIRE
 !!!":FOR K=1 TO N:FOR Y=0 TO 15:FO
R XX=X TO 28:ENCRE(XX,Y)=ENCRE(XX+1
,Y):NEXT:ENCRE(29,Y)=0:NEXT Y,K:GOS
UB 990:GOTO 180
590 '-----     Insere ligne courant [3482]
e, derniere perdue     -----
600 IF A$="+" OR A$=";" THEN GOSUB  [10775]
1050:IF N<>0 THEN PRINT#1,"     J'I
NSERE !!!":FOR K=1 TO N:FOR X=0 TO
29:FOR YY=14 TO Y STEP-1:ENCRE(X,YY
+1)=ENCRE(X,YY):NEXT:ENCRE(X,Y)=0:N
EXT X,K:GOSUB 990:GOTO 180
610 '-----     Insere colonne coura [3219]
nte, derniere perdue     -----
620 IF A$="*" OR A$=":" THEN GOSUB  [14069]
1050:IF N<>0 THEN PRINT#1,"     J'I
NSERE !!!":FOR K=1 TO N:FOR Y=0 TO
15:FOR XX=28 TO X STEP-1:ENCRE(XX+1
,Y)=ENCRE(XX,Y):NEXT:ENCRE(X,Y)=0:N
EXT Y,K:GOSUB 990:GOTO 180
630 '-----     Copie de ligne     - [1765]
----
640 IF A$="[" THEN GOSUB 1070:IF D$ [10914]
<>"" AND A$<>"" THEN IF A>15 OR D>1
5 THEN 640:ELSE:XX=X:YY=Y:Y=A:FOR X
=0 TO 29:ENCRE(X,Y)=ENCRE(X,D):GOSU
B 1020:NEXT:X=XX:Y=YY:GOTO 180
650 '-----     Copie de colonne     [1123]
 -----
660 IF A$="@" THEN GOSUB 1070:IF D$ [10773]
<>"" AND A$<>"" THEN IF A>29 OR D>2
9 THEN 660:ELSE:XX=X:YY=Y:X=A:FOR Y
=0 TO 15:ENCRE(X,Y)=ENCRE(D,Y):GOSU
B 1020:NEXT:X=XX:Y=YY:GOTO 180
670 '-----     Annule colonne coura [1681]
nte     -----

680 IF A$="-" THEN GOSUB 1090:IF I$ [4579]
<>"" THEN FOR Y=0 TO 15:ENCRE(X,Y)=
I:GOSUB 1020:NEXT Y:Y=0:GOTO 180
690 '-----     Annule ligne courant [1920]
e     -----
700 IF A$="^" THEN GOSUB 1090:IF I$ [3490]
<>"" THEN FOR X=0 TO 29:ENCRE(X,Y)=
I:GOSUB 1020:NEXT:X=0:GOTO 180
710 '-----     Nettoyage     -----  [1500]
720 IF A$="N" THEN INPUT #1,"EFFACE [3165]
MENT (O/N)";B$:IF UPPER$(B$)="O" TH
EN RUN
730 '-----     Border     -----     [1460]
740 IF A$="P" THEN INPUT #1,"BORDER [8101]
";B$:IF B$<>"" THEN B=VAL(B$):IF B>
=0 AND B<27 THEN BORDER B:A$="":GOT
O 180
750 '-----     Miroir horizontal    [1520]
  -----
760 IF A$="M" THEN PRINT#1,"     JE [7470]
 BOSSE !!!":FOR Y=0 TO 15:FOR x=0 T
O 14:z=encre(x,y):encre(x,y)=encre(
29-x,y):encre(29-x,y)=z:NEXT x,y:GO
SUB 990:GOTO 180
770 '-----     Miroir vertical      [2598]
-----
780 IF A$="V" THEN PRINT#1,"     JE [9273]
 BOSSE !!!":FOR x=0 TO 29:FOR Y=0 T
O 7:z=encre(x,y):encre(x,y)=encre(x
,15-y):encre(x,15-y)=z:NEXT y,x:GOS
UB 990:GOTO 180
790 '-----     Parametres d'encres  [2457]
   -----
800 IF A$="I" THEN INPUT#1,"CANAL"; [9287]
C$:IF C$<>"" THEN INPUT#1,"ENCRE";I
$:IF I$<>"" THEN C=VAL(C$):I=VAL(I$
):IF c<0 OR i<0 OR c>15 OR i>26 THE
N 800:ELSE:INK C,I:CANAL(C)=I:A$=""
:GOTO 180
810 '-----     Sauvegarde des param [1315]
etres     -----
820 IF A$="S" THEN INPUT #1,"SAUVER [18617]
";NOM$:IF NOM$<>"" THEN NOM$=NOM$+"
.DAT":XX=X:YY=Y:OPENOUT NOM$:PRINT#
9,LL;HH;:FOR X=0 TO 29:FOR Y=0 TO 1
5:PRINT #9,ENCRE(X,Y);:NEXT Y,X:FOR
 I=0 TO 15:PRINT #9,CANAL(I);:NEXT:
CLOSEOUT:X=XX:Y=YY
830 '-----     Sauvegarde definitiv [1426]
e     -----
840 IF A$="Q" THEN INPUT #1,"CURSEU [6421]
R PLACE";B$:IF UPPER$(B$)="O" THEN
HH=Y:LL=X:A$="S":GOTO 820
850 '-----     Chargement des param [1748]
etres     -----
860 IF A$="L" THEN INPUT #1,"CHARGE [11449]
R";NOM$:IF NOM$<>"" THEN NOM$=NOM$+
".DAT":OPENIN NOM$:INPUT #9,LL,HH:F
OR X=0 TO 29:FOR Y=0 TO 15:INPUT #9
,ENCRE(X,Y):NEXT Y,X:FOR I=0 TO 15:
INPUT #9,CANAL(I):INK I,CANAL(I):NE
XT:CLOSEIN:GOSUB 990:GOTO 180
870 '-----     Catalogue disquette  [1800]
   -----
880 IF A$="K" THEN CALL 16350:MODE  [5097]
2:INK 1,13:INK 0,0:BORDER 0:CAT:GOS
UB 1220:GOTO 180
890 '-----     Recopie de l'ecran s [3647]
i break+cont     -----
900 IF A$=CHR$(224) THEN GOSUB 970: [1725]
GOSUB 990:GOTO 180
910 '-----     Aide     -----       [1645]
920 IF A$="H" THEN GOSUB 1110:GOTO  [2385]
180
930 '-----     Remplacement de coul [3073]
eurs     -----
940 IF A$<>"R" THEN 180:ELSE:PRINT# [11697]
1,"DEPART ";:GOSUB 1090:IF I$="" TH
EN 180:ELSE:D=I:PRINT#1,"ARRIVEE ";
:GOSUB 1090:IF I$="" THEN 180:ELSE:
A=I:PRINT#1,"     JE BOSSE !!!":FOR
 X=0 TO 29:FOR Y=0 TO 15:IF ENCRE(X
,Y)=D THEN ENCRE(X,Y)=A
950 NEXT Y,X:GOSUB 990:X=0:Y=0:GOTO [2653]
 180
960 '-----     Initialisation de l' [1823]
ecran     -----
970 MODE 0:WINDOW #1,1,20,25,26:WIN [9167]
DOW #2,12,20,1,3:BORDER 0:X=0:Y=0:F
OR I=20 TO 620 STEP 20:MOVE I,20:DR
AWR 0,320,1:NEXT:FOR I=20 TO 340 ST
EP 20:MOVE 20,I:DRAWR 600,0,1:NEXT:
RETURN
980 '-----     Recopie du tampon a  [3321]
l'ecran     -----
990 DI:PRINT#1,"     PATIENCE !!!":F [7084]
OR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 29:GOSUB 10
20:NEXT X,Y:EI:X=0:Y=0:RETURN
1000 '-----     Fill d'un carre     [1985]
 -----
1010 E=1:GOTO 1030                  [609]
1020 E=ENCRE(X,Y)                   [1079]
1030 PLOT X1(X),Y1(Y),E:MOVE X2(X), [7473]
Y2(Y):FOR W=0 TO 12 STEP 4:MOVE X2(
```

```
X)+W,Y2(Y):DRAW X2(X)+W,Y2(Y)-16,E:
NEXT:RETURN
1040 '-----       Informations pour d [3497]
ecalage      -----
1050 INPUT#1,"COMBIEN";N:XX=X:YY=Y: [4076]
PRINT#1,"      JE BOSSE !!!":RETURN
1060 '-----       Informations pour c [3199]
opie      -----
1070 INPUT#1,"DEPART";D$:INPUT#1,"A [8086]
RRIVEE";A$:A=VAL(A$):D=VAL(D$):IF A
<0 OR D<0 THEN 1060:ELSE:PRINT#1,"
    JE BOSSE !!!":RETURN
1080 '-----       Informations pour i [3188]
nk      -----
1090 INPUT#1,"INK";I$:IF I$="" THEN [7557]
 RETURN:ELSE:I=VAL(I$):IF I$<>"0" A
ND I=0 THEN I$="":RETURN:ELSE:IF I<
0 OR I>15 THEN 1090:ELSE:RETURN
1100 '-----       Texte d'aide      -- [2419]
---
1110 CALL 16350:MODE 2:INK 0,0:BORD [7189]
ER 0:INK 1,13:LOCATE 34,1:PRINT "PA
GE D'AIDE!":WINDOW 1,80,3,25:PAPER
0:PEN 1:CLS
1120 PRINT"Deplacement du curseur p [16985]
ar pixel: fleches directionnelles."
:PRINT"Deplacement rapide: SHIFT+fl
eches directionnelles.":PRINT"Depla
cement d'un bord a l'autre: CONTROL
+fleches directionnelles.":PRINT
1130 PRINT"Afficher un pixel: touch [17611]
e de 0 a F (numero d'encre en hexa)
.":PRINT"Afficher une suite de pixe
ls: barre d'espace+encre.":PRINT"
Retour a la normale: re-barre d'esp
ace.":PRINT"Afficher une ligne de p
ixels: ^+encre."
1140 PRINT"Afficher une colonne de  [9333]
pixels: -+encre.":PRINT"Remplacer u
ne encre par une autre: R.":PRINT
1150 PRINT"Inserer une (des) ligne( [19766]
s) avec perte de la (des) derniere(
s): +.":PRINT"Inserer une (des) col
onne(s) avec perte de la (des) dern
iere(s): *.":PRINT:PRINT"Deleter un
e (des) ligne(s): DEL.":PRINT"Delet
er une (des) colonne(s): CLR.
1160 PRINT:PRINT"Retournement verti [6395]
cal: V.":PRINT"Retournement horizon
tal: M."
1170 PRINT:PRINT"Copie de ligne: [. [20365]
":PRINT"Copie de colonne: @.":LOCAT
E 38,23:PRINT"Tapez sur une touche
(mais pas trop fort).":CALL &BB06:C
LS:PRINT"Rotation de ligne(s): < ou
 > (ca depend du sens de rotation e
t de vous).":PRINT
1180 PRINT"Rotation de colonne(s):  [20446]
} ou ` (voir plus haut).":PRINT:PRI
NT"Rotation horizontale du bloc ent
ier: , ou . (meme remarque que ci-d
essus).":PRINT"Rotation verticale d
u bloc entier: ] ou \ (vous savez q
uelle remarque?).":PRINT
1190 PRINT"Changer la couleur du bo [18206]
rd: P.":PRINT:PRINT"Sauver un sprit
e en vue d'une modification ulterie
ure: S (donner le nom sans    exten
sion).":PRINT"Charger un sprite: L
(donner le nom sans extension)."
1200 PRINT"Catalogue de la disquett [17351]
e: K.":PRINT"Sauver un sprite au fo
rmat LISPR: Q (positionner le curse
ur en bas a droite     auparavant S
.V.P).":PRINT:PRINT"Tout recommence
r a zero: N (New, quoi).":PRINT
1210 PRINT"Apres un *BREAK* suivi d [12015]
'un CONT (ou GOTO 150), taper sur C
OPY pour ne pas     perdre la matr
ice en cours.":PRINT:PRINT"Pour les
 etourdis: H pour Help.":PRINT
1220 LOCATE 22,23:PRINT"Frappez une [10222]
 touche (du bout du doigt et avec d
elicatesse).":CALL &BB06:FOR I=0 TO
 15:INK I,CANAL(I):NEXT:GOSUB 970:B
ORDER B:CALL 16352:RETURN
```

```
10 '                                [117]
20 ' LISPR                          [882]
30 ' Transforme les donnees de DEFS [2073]
PR
40 ' en fichier binaire exploitable [2696]
50 '                                [117]
60 ' Denis JARRIL, Jean-Claude PAUL [2732]
IN, Stephane SCHREIBER
70 ' Mars 87                        [1025]
80 '                                [117]
90 MEMORY &4000:LOAD"get9800",&9800 [1965]
:INK 0,0:INK 1,13:BORDER 0
100 DIM ENCRE(29,15),CANAL(15):MODE [10466]
 2:CAT:LOCATE 1,1:INPUT "Combien de
 fichiers ? ",nf:POKE &97F9,0:CALL
&9800,NF:IF PEEK(&97F9)<>0 THEN CAL
L &BB06:RUN
110 DIM f$(nf):FOR i=1 TO nf:LOCATE [7717]
 1,2:PRINT CHR$(18):LOCATE 1,2:PRIN
T "Fichier"i;:INPUT ": ",f$(i):IF I
NSTR(F$(I),".")=0 THEN F$(I)=F$(I)+
".DAT":NEXT
120 FOR j=1 TO nf:IF f$(j)<>"" THEN [10889]
 OPENIN f$(j):INPUT#9,11,hh:FOR X=0
 TO 29:FOR Y=0 TO 15:INPUT #9,ENCRE
(X,Y):NEXT Y,X:FOR I=0 TO 15:INPUT
#9,CANAL(I):INK I,CANAL(I):NEXT:CLO
SEIN
130 MODE 0:FOR x=0 TO 29:FOR Y=0 TO [5178]
 15:E=ENCRE(X,Y):PLOT 4*X,398-2*Y,e
:NEXT y,X
140 CALL &9800,j,ROUND(11/2)+1,hh+1 [1808]
150 NEXT j:LOAD"pspr",&9800:mem=PEE [13693]
K(&97FC)+256*PEEK(&97FD):MODE 2:INK
 0,0:INK 1,13:PRINT"Memory du progr
amme d'exploitation:"mem:SAVE"spr"+
HEX$(mem,4),b,mem,39264-mem:PRINT"o
k, a vous de jouer!!!
```

```
10 ' CREGET.BAS: cree le programme GET98
00.BIN
20 MEMORY &97FF:l= 100
30 FOR i=&9800 TO &9898 STEP 8
40 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
50 c=VAL("&"+a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
60 READ s$:IF s<>VAL("&"+s$) THEN PRINT
"Erreur DATAs ligne";l:STOP
70 l=l+ 10:NEXT
80 SAVE"get9800.bin",b,&9800,&98,&9800
90 DATA FE,03,20,4D,DD,46,00,DD,36E
100 DATA 4E,02,DD,7E,04,F5,C5,21,38A
110 DATA 00,C0,CD,26,BC,10,FB,C1,43B
120 DATA C5,ED,5B,FC,97,1B,04,C5,484
130 DATA 06,00,09,2B,ED,B8,23,CD,2CF
140 DATA 29,BC,C1,10,F2,ED,53,FC,4E4
150 DATA 97,2A,FA,97,C1,F1,77,23,49E
160 DATA 73,23,72,23,71,23,70,23,252
170 DATA 47,11,00,99,14,10,FD,73,285
180 DATA 23,72,23,23,23,22,FA,97,2B1
190 DATA C9,FE,01,C0,DD,7E,00,21,404
200 DATA 8A,98,FE,0D,30,20,47,CB,38F
210 DATA 27,38,1B,CB,27,38,17,80,23B
220 DATA 38,14,CB,27,21,F9,97,5F,34E
230 DATA 16,00,ED,52,22,FA,97,22,32A
240 DATA FC,97,22,FE,97,C9,32,F9,53E
250 DATA 97,7E,B7,C8,CD,5A,BB,23,499
260 DATA 18,F7,4D,4F,49,4E,53,20,2B5
270 DATA 44,45,20,53,50,52,49,54,23B
280 DATA 45,53,20,53,56,50,21,20,1F2
290 END
```

```
10 ' CREPUT.BAS: cree le programme PSPR.
BIN
20 MEMORY &97FF:l= 100
30 FOR i=&9800 TO &9902 STEP 8
40 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
50 c=VAL("&"+a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
60 READ s$:IF s<>VAL("&"+s$) THEN PRINT
"Erreur DATAs ligne";l:STOP
70 l=l+ 10:NEXT
80 SAVE"pspr.bin",b,&9800,&102,&9800
90 DATA FE,04,C0,DD,7E,00,32,0E,35D
100 DATA 99,DD,6E,02,DD,66,03,DD,409
110 DATA 5E,04,DD,56,05,DD,7E,06,2FB
120 DATA 32,0F,99,E5,D5,CD,19,BD,437
130 DATA 7D,FE,C7,30,29,32,14,99,37A
140 DATA 7B,FE,9F,30,21,32,12,99,346
150 DATA D1,E1,CD,1D,BC,22,10,99,423
160 DATA 2A,FE,97,11,09,00,3A,0F,222
170 DATA 99,E6,0F,47,7E,B7,28,08,33A
180 DATA B8,28,06,19,18,F6,D1,E1,3BF
190 DATA C9,23,5E,23,56,ED,53,FC,3FF
200 DATA 97,23,4E,23,46,23,5E,23,215
210 DATA 56,23,3A,0F,99,E6,40,28,2A9
220 DATA 06,3E,00,77,23,77,C9,E5,303
230 DATA 7E,23,66,6F,B4,28,08,D5,32F
240 DATA EB,C5,CD,D8,98,C1,D1,3A,5B9
250 DATA 0F,99,E6,C0,28,03,E1,18,372
260 DATA E0,2A,10,99,E5,C5,CD,00,42A
270 DATA 99,C1,D1,E1,73,23,72,2A,43E
280 DATA FC,97,ED,5B,10,99,3A,12,3D0
290 DATA 99,81,81,FE,9F,30,A9,3A,44B
300 DATA 14,99,B8,38,A3,3A,0E,99,321
310 DATA B7,28,35,FE,03,28,21,FE,35C
320 DATA 01,3E,B6,28,02,3E,AE,32,23D
330 DATA C7,98,C5,06,00,D5,1A,B6,3CF
340 DATA 12,23,13,0D,20,F8,D1,EB,329
350 DATA CD,26,BC,EB,C1,10,EB,C9,51F
360 DATA C5,06,00,D5,ED,B0,D1,EB,4F9
370 DATA CD,26,BC,EB,C1,10,F1,C9,525
380 DATA C5,06,00,D5,7E,B7,28,01,2FE
390 DATA 12,23,13,0D,20,F6,D1,EB,327
400 DATA CD,26,BC,EB,C1,10,E9,C9,51D
410 DATA C5,06,00,E5,ED,B0,E1,CD,4FB
420 END
```

•• Guide des Spécialistes AMSTRAD ••

01 AMBERIEU EN BUGEY

BUGEY INFORMATIQUE

Vente-Conseil-Formation
Développements

ORDINATEURS
LIBRAIRIE
LOGICIELS
ACCESSOIRES

33, avenue Paul Painlevé
01500 Ambérieu en Bugey
Tél. : 74.34.60.70

06 NICE

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*

Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications
professionnelles

*

Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels
spécifiques
58, avenue Saint-Augustin
5e étage
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
Informations sur Minitel 93.21.19.19

06 NICE-St LAURENT DU VAR

MICRO 3000

15 années d'expérience
Distributeur agréé
AMSTRAD

L'accueil, le conseil et la compétence réunis
Entrée ou sortie CAP 3000
Galerie supérieure
GALAXIE 3000
Av. Léon Béranger
06700 - St LAURENT DU VAR
Tél. : 93.07.44.22

09 PAMIERS

ARISERV

****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD
MAGNETOSCOPES

Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERS
Tél. 61.67.25.98

13 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 . 33.33.44

14 CAEN

Loisir INFORMATIQUE 14

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. : **(31) 85.18.77**

25 BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.



CPC
PCW
PC

TOUT POUR AMSTRAD
3, RUE DE LORRAINE
25000 BESANCON
81 82 24 51

CLUB AMSTRAD
Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat. 25000 BESANÇON
81 52 42 52

27 EVREUX

ilsa

la griffe informatique

32.31.16.32

7, RUE DE VERDUN-EVREUX

33 BORDEAUX



INFORMATIQUE

Cannes - Avignon - Bordeaux

FORMATION ET ASSISTANCE

Toutes les applications
de votre micro :

PROFESSIONNELS
HOBBISTES

257, rue Judaïque
33000 BORDEAUX
Tél : 56.24.05.34

CREDIT VENTE PAR CORRESPONDANCE

59 LILLE

TAM.SCALL

105, rue Léon Gambetta
(angle rue Solférino)
près de la Préfecture
LILLE

POINT PILOTE
AMSTRAD

60 CHANTILLY



ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61 ALENCON

Boutique Loisirs

☆☆☆

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ
AMSTRAD

Atari - Commodore - Epson

40 bis, rue De Lattre De Tassigny
61000 ALENÇON
Tél. : 33.32.05.63

61 VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62 BETHUNE



Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

LA BOUTIQUE
MICRO-INFORMATIQUE
Ets RUFFIN
165, rue Sadi-Carnot

62 LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE

LMI

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

64 PAU



Revendeur agréé
AMSTRAD PROFESSIONNEL
POINT CLUB AMSTRAD
11, rue Samonzet - 64000 PAU
Tél. : 59 83 78 78

66 PERPIGNAN

HELIOSOFT

Programmes
sur PCW 8256 et 8512
- Gestion de Compte Bancaire
- Prog. Stock-Facturation 8000 articles

Cours
micro-informatique
- Initiation, Basic, Turbo Pascal
- Bureautique, Traitement de texte

7, rue de la Muraille
66300 POLLESTRES
Tél. : 68.56.42.02

70 LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70

REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE

40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : 84.40.20.04


AMSTRAD


CML


AMSTRAD

80 — AMIENS

CENTRAL BUREAU



MICRO
HIFI
VIDEO
S.A.V.

4, rue Florimond Leroux
80000 AMIENS
Tél. : 22.91.64.80

87 — LIMOGES

SOMIF INFORMATIQUE

Revendeur Agréé

AMSTRAD

TOUTE LA GAMME DES ORDINATEURS, CHAINES HI-FI ET MAGNETOSCOPES

3, rue Jules Guesde
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

91 — ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABŒUF et par correspondance
Crédit - Documentation - Tarif sur demande



- AMSTRAD
- ZENITH
- SANYO
- EPSON
- TANDON
- BROTHER

INSTALLATION - FORMATION
ASSISTANCE - MAINTENANCE
SPECIALISTE DU TRAITEMENT DE TEXTE

DISTRIBUTION et SERVICES
Z.A. ORSAY-COURTABOEUF. B.P. 209
Avenue du Québec - D10
91944 LES ULIS CEDEX
Tél. : 16 (1) 64.46.27.80

91 — PALAISEAU

Arts et Bureautique Services

Distributeur agréé
AMSTRAD SANYO
Professionnel et familial
SHARP

Fournitures de bureaux
Bureautique
Micro-informatique
Spécialiste PME-PMI
22, rue de Paris 91120 Palaiseau
(1) 60.14.09.54

91 — LES ULIS



REVENDEUR DE JEUX
pour
AMSTRAD

Centre Commercial ULIS-VILLE
91940 LES ULIS
Tél. : 69.28.33.77

92 — PLESSIS ROBINSON / SCEAUX

LE CONSEIL EN PLUS
Micro-ordinateurs
PC1512 / PCW / CPC
Logiciels
Périphériques
Accessoires

D.P. INFORMATIQUE
26, avenue du Plessis
92350 PLESSIS ROBINSON
Tél. : 43.50.11.15

92 — LA GARENNE COLOMBES

MOVE

REVENDEUR AGREE AMSTRAD
Toutes configurations
CPC 464-6128 PCW 8256-9512 PC1512
Matériels-Périphériques-Logiciels
Fournitures informatiques
Distributeur EPSON et TANDON

13 Boulevard de la République
92250 LA GARENNE COLOMBES
Tél : 47.84.21.77

93 — VILLEMOMBLE

M. F. I.
MICROS FOURNITURES INFORMATIQUES

SPECIALISTE AMSTRAD PC 1512
MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES

88, avenue Galliéni
93250 VILLEMOMBLE
Tél. : 48.55.32.87

93 — SAINT-DENIS

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

62 rue Gabriel-Péri
93200 SAINT-DENIS
(1) 42.43.32.78
Métro Basilique Saint-Denis

TOUT AMSTRAD
Machines • Logiciels • Périphériques
Ouvert même le dimanche matin

S.C.A.P.
INFORMATIQUE

•• Guide des Spécialistes AMSTRAD ••

PETITES ANNONCES

VENTES

Vends CPC 464 avec moniteur couleur + nombreux jeux et livres + crayon optique + revues Amstrad, le tout 2 000 F. Tél. après 18 h : 39.11.05.33 (78260 Achères).

Vends lecteur de disquettes DDI avec nombreux jeux et 2 manuels du DDI, le tout 2 000 F. Tél. après 18 h : 39.11.05.33 (78260 Achères).

Vds CPC 6128 couleur garanti 9 mois + imprimante Tatung 100 + joystick + div. utilitaires + 30 Amstrad Magazine + doc., valeur 7 000 F, vendu 5 000 F. J.-Pierre. Tél. : 39.73.85.30.

Vends moniteur Amstrad vert GT-64, cause achat d'une prise péritel. Prix 550 F. Tél. : 42.41.02.77, demander Pedro.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + DD1 + joystick + 14 discs + 2 jeux + 2 livres + 11 Amstrad Magazine, le tout : 3 500 F. Tél. : 39.73.57.09, demander Olivier.

Vends Amstrad CPC 464 mono + lecteur de disquettes DDI-1. Bon état. Prix : 2 700 F à débattre. Tél. : 47.49.70.25, demander Lilian (92500 Rueil- Malmaison).

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquettes + synthé. Vocal, joystick, nombreux jeux et disquettes vierges + revues diverses. Le tout en TBE. Prix : 3 000 F. Tél. : 46.64.94.00, demander Pierre.

Vends CPC 6128 couleur + imprimante GP50A + joystick + 8 disquettes + magnétophone + 2 cassettes de jeux, le tout, 4 800 F. Tél. après 19 h au 30.54.34.36, demander David.

Vends discs 3" cause passage en 5"1/4. Prix unitaire 35 F, 320 F par 10. Très grand choix de progs. Tél. : 75.94.80.52, après 19 h.

Vds CPC 664 couleur avec extension mémoire DK Tronic 64 K et quelques disk de jeux. Tél. en province : 48.59.82.10, demander Daniel. Prix : 2 000 F assurés.

Vds CPC 664 mono + 40 jeux + joystick + 1 cassette d'azimatage + 35 utilitaires + 1 cassette vierge et 20 prog. à taper + manuel, le tout valant 3 651 F, laissé à 2 600 F. Tél. : 94.69.96.08, le soir après 19 h, demander Christophe.

Vds Graphiscop 2 + logiciels = 800 F. Vds synthé Technimusic = 150 F. Vds livres à 50 % de leur valeur. Tél. : (16-1) 39.85.25.31, Jérôme.

Vends Exeltel couleur + manettes + magnéto + 37 jeux (poss. +100) le tout (acheté : 5 000 F), vendu : 3 800 F ou échange contre 6128 couleur avec manettes. Tél. : 60.17.83.61, super état.

Vds PCW 8256 complet, état neuf peu servi, 3 000 F. Tél. : le soir 60.22.61.10.

Vds Amstrad CPC 664 monochrome + adapt. TV + souris Amx + joyst. + câbles K7 et imprimante + nbx jeux et utilit. : 2 500 F. Tél. : (1) 64.33.29.82.

Vends PCW 8256 + Wordstar + GD + Alienor. Contacter Michel après 20 h au 73.85.04.32.

Vends lect. de disquette Amstrad DDI-1 complet avec manuel en français, état neuf. Prix : 1 200 F. Michel : (16) 66.25.71.56 ou 61.73.37.94.

Vds CPC 464 couleur 2 000 F. Ext. DK Tronics 64 k (mai 87) 450 F. Pro 500 90 F. Jy2 50 F. Phasor one + quick shoot II 100 F. Pour achat du tout, 9 originaux + tous les Ams mag., quelques tilt, Amstar. Contacter Xavier au 43.31.85.50.

Vends Amstrad 464 mono + lecteur + souris + jeux + livre + manette + prise péritel, valeur 5 200 F. Prix vente 3 200 F. Tél. : 39.54.34.05, après 19 h.

Vends CPC 6128 couleur + DMP 2000 + 13 disks + 6 originaux + 100 jeux + magnéto + livre "102 prog." 5 000 F, le tout. Tél. : 63.68.71.12, Jaïch S. Escatalens, 82700 Montech.

Vds vies inf., solutions, plans (= 300) (Paperboy, Green Beret, Spindizzy, Gauntlet, Cauldron, etc.). P. K7 ou D. Doc. etr env. + 2 timbres. P. Fabre, 62, bd Carl-Vogt, 1205 Genève, Suisse.

Vends, ordinateur "Amstrad" CPC 6128, clavier, Azerty, écran couleur, encore sous garantie + joystick + 60 jeux et utilitaires + livres. Prix 3 200 F. Tél. : 45.92.63.74 (départ. 16).

Vends, ordinateur "Amstrad" CPC 6128, écran monochrome + 60 jeux et utilitaires + livres. Prix 2 200 F. Tél. : 45.92.63.74 (départ. 16).

Vends, lecteur "FD1" : prix 900 F + extension "Ramdisk", 256 K, DK'tronics : prix 700 F. Tél. : 45.92.63.74 (départ. 16).

Vends table Graphiscope II TBE sous garantie, 500 F ou échange contre DMP 2000, ou DTL 2000. Tél. : 76.22.41.18 (Grenoble).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + boîte pour D7 + 4 livres + revue + 25 D7 (nombreux jeux) exemple HMS Cobro, Foot, Ace of ACE, Beach-Head II... Valeur 7 000 F, vendu 4 500 F, prix à débattre. Tél. : 69.41.35.67, Stéphane.

Vds drive, ext. scripsit, assembleur, jeux, TRS mod. 1. Corrège J.-M., Hechs, 65250 La Barthe-de-Neste.

Vds interface TV sous garantie 1 200 F + logiciels originaux 30 F pièce : Aliens, Zaxx, Caudron n° 1 et 2, etc. Listes sur demande, demander Bruno au 92.74.86.58 après 19 h.

Vends CPC 464 mono + logiciels. Prix 2 200 F (garantie jusqu'au 15.01.88). Tél. : 78.91.42.18, après 18 h 30.

Vds Amstrad CPC mono + 25 jeux + 4 revues jeux-cassettes + adaptateur-télé 2 000 F. S'adresser au 57.49.24.87 Coutbas (33).

Vds CPC 464 mono + housses + nbx jeux + revues, le tout 1 700 F et DD1 : 1 300 F + cadeaux. Vds prog. Vies infinies, Plans, etc. Sébastien au 43.37.10.31 Salles, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris.

Vds 464 + S12 ko + souris + lect. 3" et 5" 1/4 + joyst. Mercure + T. graphique + crayon opt. + scanner + log. (util. + jeux) : 4 500 F. Répondeur : 43.34.08.95 ou 30.53.12.37.

Vds souris Amx 480 F, stylo Light pen 150 F. Divers jeux-cassettes, originaux 50 F unité. Tél. : 45.37.19.73 le soir.

Vends tablette graphiscope II parfait état sous garantie 600 F. Tél. : 30.82.61.16 Jean-Baptiste, le soir.

Urgent ! Vends lecteur Vortex 5"1/4 (708 k) avec commutateur de double faces, de sélection de drive sous garantie (1988) pour 1 500 F. Tél. : 42.41.24.71, demander Ming (Paris).

Vends Amstrad PCW 8512 état neuf + logiciels Multiplan et Aliénor (comptabilité), le tout 5 500 F. Tél. : 48.06.63.36, après 19 h 30, Paris.

Vends 464 couleur + drive DDI-1 + synthétiseur vocal technimusique + crayon optique + câble + joystick + nbx logiciels, revues, bidouilles. A débattre (petit prix). Tél. : 42.56.04.24.

Vends 2e drive 3" pour Amstrad acheté en septembre 87. Prix 800 F. Tél. : 91.08.03.62 ou écrire à : Denis J.-L., 56, bd de Strasbourg, BT 13, 13003 Marseille.

A saisir CPC 464 + lect. FD1 + Imp. DMP1 + divers + logiciels + revues. Le tout 5 500 F. Tél. : 23.39.47.16, après 20 h. D. Cayet, 76, bd Gambetta, 02300 Chauny.

Vds Amstrad PC 1512 mono acheté le 04.08.87. 1 lect. + souris + housse + joyst. + 3 log. jeux + garantie 9 mois + boîte disq. Le tout 4 500 F. Tél. : 90.82.41.91. Après 18 h. + Divers avec.

Vends CPC 6128 mono, nbx jeux doc + revues, TBE 3 000 F. Tél. : 48.58.80.16, Montreuil.

Vends CPC 6128 coul. sous garantie, livré avec 130 disquettes avec + de 450 jeux, utilitaires, etc. + housses de protection + boîtiers de rangement + joystick + nombreuses revues. Prix à débattre. Demander David au 38.85.96.49.

Vends CPC 464 monochrome + lecteur DD1 + joystick + imprimante D100 + péritel + nombreux logiciels + utilitaires + livres + revues. Le tout env. 6 000 F (prix à débattre). Tél. : 48.28.02.86.

Vends lecteur DD1 : 999 F + 20 disk 3" : 200 F + divers livres Amstrad (prix à débattre). Tél. : 43.77.93.85. Chappé David, Bonneuil/Marne.

Vds disks originaux 3D Boxing, Breaktru, Electra Glide : 50 F ; Dragon's Lair 2, Jack the Nipper, Jail Break, Shockway Rider : 60 F, le tout 300 F. Tél. : 20.70.46.00 (13 h-20 h).

Vds CPC 6128 couleur sous garantie + 55 jeux + discologie + utilitaires (CP/M 22, CP/M Plus) + livre programmation + 6 Amstrads mag., le tout 3 500 F. Vds aussi MBK 700 F, contacter Aurélien au 48.75.04.99.

Vds Arkamoïd + Short Circuit + le Passager du Temps + Hurlements : 570 F, Maths 54 : 200 F. Tél. : 91.79.44.42, après 18 h.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + nombreux jeux + revues + joystick + utilitaires, le tout : 4 800 F à débattre. Tél. : 42.03.61.34 (Paris), le soir (ou week-end).

Vends CPC 464 avec 100 logiciels + joystick + manuels 3 000 F. Durieux Pascal, 124, bd Jeanne-d'Arc, appt. 1361, 59500 Douai. Tél. : 27.87.03.83.

Vends disks originaux Turbo 416 (100 F), Indoor Sport (130 F) et d'autres logiciels dont prix à débattre. Tél. : 88.80.78.02, le week-end.

Vends Euromax Professionnal : 100 F, nbx jeux dont nouveautés pour pas cher. Achète interface TV pour 1 100 F environ. Tél. : 42.03.07.90, demander Matthieu.

Vds Amstrad CPC 464 mono TBE + 6 K7 + collection Amstrad Mag. Prix 1 500 F. Tél. : 64.09.05.20.

Vds K7 pour Amstrad : Million 1-2-3, Arkanoïd, Scalextric, Super Cycle, etc. 50 F (transport payé). Vds aussi infinis pour Ikari, Ghosts'n Gobins, etc. Tél. après 18 h au 43.36.12.59, demand. Sylvain.

Vends interface TV pour CPC neuf sous garantie cause double emploi, 1 200 F. Tél. : 43.60.83.76.

Vends moniteur couleur Amstrad CTM 644 excellent état (comme neuf) pour CPC 464 et 6128. Prix 1 400 F. Tél. : 48.85.39.64.

Vends CPC 464 mono + livres + magazines + nombreux logiciels originaux, le tout en TBE et pour 1 500 F. 1 joystick en cadeau. Contacter Roger au 64.21.39.88, le soir (Chelles 77).

Vends CPC mono 464 + cassettes jeux + cassetes vierges + livres. Prix 1 400 F. Tél. : 64.56.66.29, après 18 h et week-end.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + joystick Pro 500 + 50 jeux originaux + livres sur Amstrad. Prix cadeau 5 000 F. Tél. : 34.10.24.60.

Urgent ! Vends CPC 6128 coul. + joystick + 16 disquettes + manuel. Très bon état : prix à débattre. Contacter Hervé au 38.36.39.96.

PCW + 6128 logiciel originaux neuf, moitié prix + port Dbase 2 DBcompil multiplan. Pour PCW : Datamat + liste sur demande : Philippoteaux, 57, rue Gauguin, 81100 Castres. Tél. : 63.59.50.67 HR.

Vends jeux cassettes Amstrad de 50 à 70 F : 3D GP 500 GP Barbarians etc. Cherche jeux disk 3". Tél. : 57.32.66.02 ou écrire à M. Ohl, La Grande Fond, 33820 St-Ciers-S/R-Gironde.

Vds CPC 464 coul. peu servi, embal. origine + imp. Epson FX80 + joysticks + livres + jeux + revues Amstrad Magazines. Prix 3 000 F. Ordinat. et imp. peuvent être vendus séparément. Tél. : 48.77.35.44.

Vds CPC 464 couleur + DDI-1 + Extension (AM5D+) + 70 disks (600 jeux util.) + Amst. mag. (1 à 28) + houses + livres (de prog.). Prix : 5 000 F. Contactez Cyril au 34.73.18.55.

Vds CPC 664 monochrome + manuel + CPM + logo + 9 Amstars + 4 tilts + SVM : 2 000 F. Arnaud Godineau, 7, rue Dom-Mocquereau, 49280 La Tessoualle.

Cause mutation : à saisir 27 logiciels pour CPC 6128 dont : Multiplan, traitement de texte, Dbase 2, jeux + utilitaires, le tout pour 650 F (valeur = 4 000 F). Tél. : 46.07.17.89* urgent.

Urgent ! Vds Amstrad CPC 464 coul. + lect. disquette + nbx logiciels (50) + joystick + nombreuses revues (CPC, Amstrad Magazine). Tél. : 48.30.56.11, toute la journée, demander J.-Luc.

Stop affaire ! Vends CPC 464 couleur + lect. 3" DD1 + ext. 64 K DK'Tronics + les meilleurs logiciels du marché + joystic, le tout cédé à 3 300 F. Tél. : 42.05.31.58, Pascal (après 18 h).

Vends CPC 6128 couleur + joystick + jeux et utilitaires + livre Basic (tout l'ensemble très bon état) : 3 000 F. Tél. le soir après 19 h au 42.37.47.44.

Affaire ! Pour le prix d'un 464 mono (1 990 F), vends 464 couleur, état neuf + 42 K7 de jeux et utilitaires + manuel + revues. Téléphonez vite au 34.87.28.41.

Vortex SP 512 + joystick + disquettes + log. (Textomat...) + livres. Prix : 4 000 F à déb./facilités paiement possibles. Tél. : 60.08.14.56, après 18 h.

CPC 464 mono + livres + K7 + revues Fran 2 500 F. Discram + livre + disc 1 500 F. Impr. MT80 1 400 F. Revues anglaise 10 F, chaque livres divers. Langlois au 49.63.02.73.

PCW vds RS232 C neuve 350 F CS + port + émulateur Minitel Mynea avec le cordon PCW Minitel neuf 500 F CS + port. Philippoteaux, 57, rue Paul-Gauguin, 81000 Castres. Tél. : 63.59.50.67 HR.

Vends disquettes éducatives (pédagogiciel) pour programme annuel de calcul + grammaire de CM2, valeur 1 440 F (facture + mode d'emploi). Vendues : 900 F. Tél. : 45.92.96.66.

Vends CPC 6128 couleur (1 an) + joystick + jeux + livres + utilitaires (Calcumat, Turbo-Pascal, Odd...) + revues. Le tout sacrifié à 3 000 F à déb. Tél. : 46.38.99.49. HR.

Vends drive 51/4 pour 6128 et 664 avec inverseur drive monté dans le CPC 1 500 F et 20 disk 60 originaux K7 disk 8 livres Amstrad, le tout à 50 %. Jacky au (1) 48.49.86.41.

Vends 6128 mono + lecteur SP1/4 + Mirage Imager + joysticks + discology + nbx jeux dont (Masque, Renegade, Road Runner). Ordinateur sous garantie. Valeur réelle 5 500 F, vendu 3 800 F à déb. Tél. : 60.72.55.74.

Vends 6128 coul. neuf (4 mois). Garantie 20 mois + 2 joysticks + diff. disc jeux : 3 600 F cause chômage. Tél. : 45.81.46.83 (Guillaume).

Vds Mirage Imager turbo + câble pour 6128 (06/87) : 300 F. Autoformation à assembleur (K7) : 100 F, Comment exploiter les ressources de l'Amstrad (Weka) + 1 complément (neuf) : 350 F. Discology (version 3.0, neuf) : 250 F. Tél. : 44.58.27.97.

Vds VG 8020 Philips, moniteur vert + jeux + manuel d'utilisation. Prix intéressant et à débattre. Tél. : 33.37.10.70.

Vends CPC 464 couleur + nbx jeux : 2 000 F. Vends premier lecteur DDI-1 : 1 300 F ou le tout pour 3 100 F. Demander Yann au 30.62.07.52 (Elancourt 78990).

Cause passe sur 5"1/4 vends 40 disques 3 pouces : 98 F (avec jeux surprises aux 25 premiers). Vends 464 + 75 jeux + joystick + options + écran : 2 260 F. Vds lecteur DDI-1 + 20 jeux + joysticks + options + CPM : 1 690 F. Tél. : 61.80.50.90.

Vends Amstrad 6128 couleur + 40 disquettes + cassettes + lecteur de cassette + livre et revues : 4 000 F. Département Haute-Savoie. Tél. : 50.70.35.81.

Vds 6128 coul. sous garantie (06/89) + 100 discs 3" : 500 softs (jeux + utilitaires) + filtre + 2 joys. + doubleur + 8 livres + boîte rangement cédé 7 000 F à déb. Tél. : 47.09.08.10, Olivier.

Vends CPC 464 couleur + lect. disk + joystick, livres Amstrad + Bob Win Samurai Trilogy : 3 000 F. Régis au 39.95.14.81.

Vds imprimante Seikosha GP 50 A + câble Centronics CPC (TBE, ruban neuf). Prix : 500 F. Frédéric Daugerias, Paris 3e. Tél. : 42.74.24.10, poste 366 (après 17 h).

Vend écran monochrome GT65 (87) très peu servi, + nbx jeux prix 800 F. Demander Yves au 97.63.51.12, après 17 h.

Vends CPC 464 + 160 progs + moniteur mono : 2 000 F. Modem DTL 2000 : 1 000 F. Ranck Audebrand, 14, rue Porte de Ville, 17380 Tonnay-Boutonne. Tél. : 46.33.20.16, après 18 h 30.

Stop affaire ! Vds Amstrad CPC 6128 coul. TBE (fév. 87) + Dbase 2 + Turbocopy 3 + Graph-X + etc., jeux : Sram + Arcanoïd + Stryfe + etc. + livres : 10 Amstrad Mag. + autres. Prix sacrifié : 4 000 F. Tél. : 94.43.22.27, heures des repas.

Vds CPC 6128 clavier Qwerty + mono-coul. + DMP 2000 + magnéto à volume réglable + câbles DMP et magnéto + revues + doc d'une valeur de 8 500 F, laisse pour 6 000 F. Contactez Lionel au 67.50.30.26, après 19 h.

Affaire vends CPC 464 mono + nbx jeux originaux + 2 joysticks + livres sous garantie pour seulement 1 300 F. Tél. à Thierry au 42.40.27.13.

Super ! Vds 2 ordinateurs : 1 CPC 464 coul. + N° 4-5-7-8-9 de micro Apple + des jeux + joystick et 12 × 81 + imprimante, le tout : 1 990 F. Aulnay-s/Bois. Tél. : 48.66.30.90 de 18 à 22 h.

Vends nombreux jeux originaux en permanence, demander Frédéric. Tél. : 49.83.04.39.

Vends Amstrad CPC 6128 mono + joystick + magnéto + cordon + cassettes + 50 jeux sur disquettes + livres : 2 800 F. Tél. : 48.73.10.16, demander Ludivine. 94130 Nogent-s/Marne.

Vends CPC 6128 coul. + drive 5" 1/4

Vends Graphiscop II + logiciel de dessin sur disquette. Acheté neuve 1 095 F, laissé à 800 F. Faire offra au 28.22.03.69. Douillé Ludovic, 46, rue de Verdun, 59630 Bourbourg.

Vds CPC 6128 coul. + magnéto + 2 manettes + revues + 150 logiciels + Epson + ordinateur Sanyo MBC 1250. 2 drives mono 8 000 F. Tél. : 30.43.76.48, après 19 h.

Vends pour PCW 8256 prog. Mailing, nombre fiches illimité. Recherche d'après plus critères, impres. listing ou étiquett. Ecr. : Serge Noschese, 64, rue de Pintamont, B-7800 Ath. Prix : 2 900 FB.

Vends logiciels 6128, disc. origine avec notices Semword Malmerge, Masterfile, Mastercalc 250 F chaque ou 700 les 3. Tasprint 120 F. CB 40 CX AM FM, Tosmètre, Antenne gouttière 750 F. Tél. : 24.56.28.08, après 19 h.

Urgent vends Thomson M05 - bon état moniteur coul. + lecteur K7 + crayon optique + 9 jeux (Green - Beret, Super Tennis...) - Le tout 2 000 F. Tél. : 69.00.87.34.

Vds 70 F pièce, jeux originaux sur K7, pour CPC 464. Liste sur demande. Tél. : 20.56.72.64 Jean-Pierre - Lille.

Vends CPC 464 couleur + 400 jeux + DD1 + joystick + Ram G6K + livres + utilitaires : prix 4 500 F. Tél. : 64.96.57.71 après 17 h.

Vends CPC 464 monochrome + joystick + nombreux jeux (originaux) + n° 6 et 9 des livres micro application + 35 revues le tout à 1 400 F. Tél. : 39.52.17.16 après 19 h.

Vends PCW8256 complet (DE5/86) + 1 lecteur de disquette FD2 (DE9/86) - Le tout très peu servi 4 000 F. P. Richard, tél. : 45.39.54.65.

Vends CPC 464 mono acheté mai 87 (sous garantie) + logiciel autoformation à l'assembleur + livres sur l'assemb. + jeux + joystick - prix 1 900 F. Tél. : 42.29.24.74 Paris.

Vds imprimante Tatung TP100 + câble liaison (CPC 664 janvier 1987 peu servie excellent état prix 1 100 F (valeur 2 200 F). Tél. : 39.73.85.30 J.-Pierre après 14 h.

Vds 1512 SD mono + imp. DMP 3000 7 000 F/Apricot F1E couleur Déc. 85 - 2 500 F. Tél. : 42.83.11.17.

Vds CPC 464 monochrome + adaptateur péritel MP-2F + joystick + manuel d'utilisations premiers programmes + nombreux jeux et utilitaire originaux - Prix 2 300 F - Meaux tél. : 64.33.49.52.

Vends 50 jeux originaux pour CPC 6128 entre 70 et 90 F (Renegade, Marche à l'ombre, Dieux de la mer...) - Tél. à Arnold Pouteau : 43.36.63.02 après 17 h00.

Vends CPC 464 monochrome + joystick + 15 cassettes : 50 programmes (jeux et utilitaires) + documentation. Tél. : 69.07.58.18 (Essonne), 1 500 F.

Vends CPC 464 mono + Adap. perit + 7 K7 (11 jeux-gestion fichier) + initiation Basic Amstrad (livre + 2 K7) + 8 livres + revues - 2 000 F. Tél. : 64.57.18.25 après 18 h 00.

Vends CPC 464 mono prix : 1 000 F + 1 manette jeux + 1 manuel d'utilisation + 8 cassettes + jeux + utili + 1 synthé vocal + 1 coffret Xentel + 1 adaptateur péritel le tout 800 F. Tél. : 60.07.65.03/64.30.14.16 Salem.

Vends CPC 464 + adap. péritel + joystick + livre + 12 jeux. 1000 F. Tél. : 43.45.78.32. Paris

Vds Amstrad 6128. Ecran mono. Etat neuf + joystick + manuel + nombreuses disquettes (éducatif, jeux) + nbrx programmes. Valeur réelle 5 000 F. Légué pour 3 200 F. Prix à débattre. Tél. : Dorian après 20 h au 42.59.56.79.

Vds CPC 6128 mono + DMP 2000 + scanner (garantis) + 150 logs + revus : 5 600 F. Mequinion Christophe Chemin de Beaumont St-Etienne-La-Thillaye - 14950 Beaumont-en-Auge. Tél. : 31.65.14.37.

Vends logiciel de traitement de textes pour Amstrad CPC K7, avec notice prix 150 F. Tél. : 42.40.14.32 (Paris) répondeur si absent.

Vends souris AMX, Tbe, jamais servie 500 F - Vends jeu vidéo Hanimex + 2 cassettes 500 F - Tél. : 88.53.84.54 Glausinger Frédéric, 4, rue du Milieu, Oberhoffens/m 67240 Bischwiller.

Vds pour Amstrad CPC 6128 Turbo-Pascal + Dams + laser - basic + spitfire 40 (originaux) - prix intéressant. Tél. : (1) 47.85.72.92 après 17 h.

Vends DMP 2000 01/87 servie 2 jours 1 200 F + disquettes 15 F. Tél. bur. : (1) 39.02.92.95 dom. : 30.43.59.25.

Vends jeux pour Amstrad 464 - 664 - 6128 dont saboteur 2 Rambo Bomb Jack Sorcery Sai combat Winter Games Arkanoid Skyfox Rally - 2 commando Billard. Tél. : 43.07.30.39.50 F.

Vds CPC 464 couleur + extension Vortex 64 K + DDI 1 + livres, disk : 2 100 F. Datamat Calcumat Semword Discology : chaque logiciel + doc. à 150 F. Tél. : 82.23.58.74 (dept. 54).

Vends (ensemble ou séparé) CPC 464 + lecteur de disks + nbrx. logiciels K7 et disks. Tél. : 34.67.09.97 (demandez Thierry).

Vends lecteurs 5"1/4 neufs double face : 1 150 F - Recherche cartouche E Prom 16 K Jagot et Léon E 111 Max 5 00 F. Guilbaud Michel 4, rue de la Grande Noue 44340 Bouguenais.

Vends CPC 464 mono + 20 jeux comme neuf 2 000 F à débattre. Tél. : 43.62.02.97

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur DD1 + DMP 2000 + 35 disk pleins + 30 cassettes + 2 joystik + synthé SSAY + crayon Lighpen + 600 logiciels - Val. 11 000 F vendu 6 500 F. Tél. : (6) 60.04.03.20.

Vends CPC 464 + DD1 + 5"1/4 + DMP 2 000 + 50 disquettes remplies + AMX Mouse + nombreux livres, très bon état, Jasmin et imprimante sous garantie le tout 5 000 F. Tél. : 42.42.13.65 Raynal.

Vends CPC 464 mono + nbx. logiciels + joystick : 1 500 F + imprimante DMP1 : 600 F Xavier Sauvan. Tél. : 46.28.20.90.

Vends 464 mono + adaptateur péritel : 1 250 F vends lecteur DD1 + 25 disks pleins des dernières nouveautés : 1 700 F - Gilles Le Piniec, 12 bis, rue de l'Union - 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.57.67.

A vendre logiciel Damocles Facturation jamais utilisé : 1 200 F - Tél. : 55.74.06.00 heures de bureau.

Urgent ! vends CPC 464 monochrome peu servi + adaptateur péritel + josytick + revues - Le tout : 1 800 F - Tél. : 46.56.18.11 après 19 h région 92240 Malakoff.

A vendre Slanner d'art adaptable sur DMP 2000 tout neuf prix 500 F. Tél. : 45.06.06.29.

Vends nombreux logiciels à un prix dérisoire, alors appelez immédiatement au 48.74.24.49 (logiels sur K7) - PS : échanges tout à fait possibles ne pas appeler avant 19 h.

Vends Amstrad CPC 664 monochrome avec doc. livres traitement de texte et une imprimante DMP 2000 neuve : 3 000. Tél. : 43.96.02.54 Maisons-Alfort (94).

Vends Amstrad 464 couleur + K7 (130 jeux env.) + revues prix 2 600 F. Tél. : 64.26.34.33 à partir de 18 h.

Vends CPC 464 couleur (Querty) + DDI1 + Emb. d'origine + nombreux jeux + joystick + housses région de Soissons ou de Belfort, téléphonez au 23.53.08.94 après 17 h 30 (SVP).

Vends CPC 6128 couleur + livre + joy. + lect. cassette logiciels = 250 dont jeux, simulateurs, utilitaires. Offre lect. cassette pour amplifier. exl. état 4 500 F. Tél. : 32.36.21.39.

Vds état neuf PCW 8256 avec imprimante + livres + jeux "Batman-Farlight - Bob Winner - Trivial Pursuit - Histoire d'or" + traitement de texte - 3 500 F. Tél. : 46.87.68.28 après 18 h.

Vends 6128 coul. + 5"1/4 + nb. jeux + joyst. + cadeaux. Vends aussi détecteur métaux avec discriminateur - Demander Laurent 47.39.12.13 après 17 h 00.

Vends CPC 464 couleur + synthé vocal + crayon optique + livres + jeux + joystick le tout 2 500 F. Tél. : 44.24.34.18 Oise après 19 h 30 ou le week-end.

Pour Amstrad CP6 128, 664, 464 vds 2e lecteur lecteur 3"5 ICV état neuf - prix 700 F avec 12 disc vierges Philippoteaux, 57, rue P-Gauguin - 81100 Castres tél. : 63.59.50.67.

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur + joystick 1 500 F. Tél. : 93.95.04.61.

Vends clavier de CPC 464 Qwerty avec 45 jeux en K7. Prix ; 500 F - S'adresser à : Duparquet Christophe, 1, allée du Roussillon - 38130 Echirolles. Tél. : 76.22.42.37 (après 18 h 30).

Vends imprimante Seikosha GP100 à interface parallèle 1 000 F. Tél. : 20.76.71.97 soirée, tél. bur. 20.24.92.11 poste 426.

Vds VO valeurs plus 2.0 rech. pour PC gestion documentaire, Statgraph syst expert, Prohibition, Topkey, Quick Basic, Top Secret, Destroyer. Tél. : (1) 60.02.22.75 après 19 h.

Vds DK 3 "Plne à craquées - env. : 35 F - ch. Correspondant pour éch. rapides sur DKS 3" ou 5" (AMJD+). Envoyez liste Michaël Hebert, 40, allée Chantecler - 59650 Villeneuve-D'Ascq. Merci.

Vends CPC 464 + boîtier alimentations + logiciels de jeux - sans moniteur - 1 200 F. Tél. : 42.74.16.35.

Vends CPC 6128 monochrome + joystick + jeux + 15 revues : parfait état. Prix 2 900 F. Tél. : 46.64.97.92 après 18 h.

Vends K7 Amstrad 15-50 F après 17 h, Antoine 45.06.72.77

Vends imprim. Amstrad DMP1 1 000 F - à débattre - Tél. : 27.27.55.47.

Vends cassettes de jeux Amstrad 464/664/6128 contact (16-1) 60.26.06.70 - Demander Christophe après 17 h Cosson-C, 44, allée des Lilas-Bois-Fleuri 77410 Claye-Souilly.

Vens CPC 464 couleur + 3 livres + 24 jeux + 27 programmes + joysticks II en très bon état + revues Amstrad. Prix : 2 500 F à débattre. Tél. : 46.60.38.82 après 18 heures à Sceaux.

Vds K7 disc orig. CPC - Amstradmag Logistrad - Hebdogiciel - Educatifs - livres - revues - prix intér. - liste contre env. timb. Favier, Collège N.-D. des Oliviers - 15170 Neussargues.

Vds. logiciel CPM et manuel de l'utilisateur du DDI-1 pour 500 F baisse pour tout appel dans la première semaine + Quick Shot 2 + 100 F. Tél. : 48.33.16.68 après 17 h 30.

Vends CPC 6128 monoc. AZERY + log. origin "La solution (Text + Datam + Calc + Doc)" - val. 3 940 F vendu 3 000 F ou échange contre 6128 coul. Fouache Philippe, Platanes Pradons - 84400 Gargas.

Vends logiciels origin. jeux et util. moitié prix du neuf ! Liste sur demande possibilité de lot. sur K7 et disc. Renault - 69.00.45.75 ap. 17 h - 91800 Boussy-St-Ant.

Vds 464 mono + DD1 + Vortex 5" + Mem 64 KO + souris + bidouilles + livres + softs + adaptateur péritel, ens. ou séparément : J.-Luc Guimpier, 34, r. de l'Aubépine - 31500 Toulouse. Tél. : 61.34.12.09.

Vends Amstrad 464 + 100 jeux + plus de 50 revues + K7 de démonstration TBE et en cadeaux console CBS + 10 cartouches 2 600 F moniteur couleur. Tél. : 55.56.08.35 François.

Vends imprimante Canon PW 1080 A - état neuf : 2 800 F. Tél. : 42.41.61.04

Vends 17 jeux sur K7 (tous originaux) + plans et astuces 250 F le tout (ou 25 F le jeu) (M'Enfin, Brucelee, Antiriad, Rambo, FP, 1942...). Ecrire à Köll Christophe, Kerlaou Enan, 29262 Plouguin urgent. Réponse assurée.

Jamais servi ! cause double emploi : PCW 8512 Amstrad garanti Juin 88 Ecran vert imprimante + logiciels + disks vierges + livres 4 800 F - A débattre, tél. : 39.94.46.44.

Vds CPC 6128 couleur + moniteur couleur + lecteur disk + 100 jeux disk + manuel + revues Amstrad le tout en t. b. état 4 999 F - Vincent Fargeat. Tél. : 45.25.52.47.

Vds Amstrad CPC 664 couleur + livres + 3 disquettes, peu servi : 3 500 F - Tél. : 21.32.42.77 entre 19 h 30 et 20 h 30.

Vends 25 K7 : 1 000 F (originaux) dont Crafton, 3D grand prix, Infernal runner, Kikankoi, 5 axe, Sorcery, Boulder Dash 3, Rocky Horror Show, Highway. Tél. : (1) 43.80.66.92.

Vends Amstrad 464 mono + jeux K7 - Recherche désespérément lecteur Jasmin 5"1/4 pour 1 200 F ou échange contre 464 Vert. Tél. : seulement le week-end au 62.96.39.01 ou au 62.36.24.30.

Vds. logs. pr. Okimate 20 et microline 182 : 120 F, Supersound pr. sono ts Amstrads : 235 F, log. emul/recop ecr. minitel pr. 464 : 120 F, log. RTTY/Impr pr. 464 : 120 F Picault 13450 Grans.

Cherche pour CPC 464 "Out run" "SPV Hunter", vds Vectrex + 3 cartouches 700 F à débattre. Tél. : 67.93.77.31. à partir de 19 h, demander Joël.

A saisir : 6128 coul. + joy. + all + 60 discs + 3 pleins + 85 rev: CPC - Amstrad Mag - M. Strad - Amstar - Divers + Listings + liv. util + cordon stéréo etc... Sacrifié 5 500 F (mandat) + port rensei. tél. : 97.65.90.56.

Vends CPC 464 mono très bon état + jeux + revues + joystick le tout 950 F. Tél. : 48.67.23.26 après 19 h demander Emanuel (région parisienne).

Vds Amstrad CPC 464 couleur + joystick + lecteur de DK DDI + 15 jeux K7. Le tout très bon état pour 2 900 F. Tél. : 34.13.42.84.

Vends Amstrad 6128 vert + 19 disk + 2 joysticks + cordon K7 + 3 K7 + 66 revues : px à débattre : 3 900 F vends Apple 2 + ext. 16 K + moniteur + drive + nbreux prog. prix : 3 500 F. Christian au 45.89.63.49.

Vends Amstrad CPC 6128 monoch. + joystick + câble magnéto + nbx jeux et utilitaires + revues + adapt. Péritel le tout : 3 990 F. Tél. : 42.00.72.70.

François vends amstrad CPC 464 couleur état neuf + housses de protection + joystick + manuel d'emploi = 2 000 F - 43.53.07.66 après 19 h.

Vends CPC 6128 couleur, un an + lecteur K7 + joystick + jeux, 3 800 F - Tél. : 98.85.07.38 le week-end.

Vds CPC 6128 mono + 11 disque (150 log.) + 2 joy. + 2D-30 mag. + plein de nouveautés valeur 4 300 F vendu 2 800 F + magnéto + rapide avec cordon Sébastien au 60.02.01.83 merci.

Vends lecteur de disquettes DDI1 + cordon + CP/M + manuel, 1 an peu servi 1 400 F. Tél. : 54.35.13.65.

Vends CPC 6128 couleur + jeux + Manette + utilitaires + livres et docs. Prix : 3 390 F. Malphettes Cédric, 136, rue de Billancourt - 92100 Boulogne. Tél. : 46.03.04.98.

Vends imprimante couleur Okimate 20 + doc. + câble très peu servie. Tél. : après 19 h 48.68.29.38 (Rég. Paris).

Très urgent vends Amstrad CPC 464 mono (déc. 86) excellent état + 30 jeux + 1 logiciel de gestion + 1 programme de copie. Le tout 2 500 F. Tél. : 47.56.05.64. TLJ Paris.

Vends CPC 6128 coul. + synthé vocal. + tuner TV + RS 232 + souris + joysticks + 30 disquettes + 11 jeux + dbase 2 + T. Pascal + divers valeur 12 000 vendu 7 000 F - Pascal 48.87.75.54 Paris.

Vends CPC 464 mono + DDI + AM5D + multiface 2 + light pen + MP1 + pro 500 + JY2 + 14 discs 3" + 120 discs 5" 1/4 + nbreux logiciels. Le tout 4 000 F. Tél. : 48.45.92.03.

Vds CPC 6128 couleur TBE + 70 disquettes + livres + revues + magnéto Laserdata + K7 + joystick + nbx jeux et progr. prix 3 900 F. Tél. (16-1) 30.53.14.55.

Vends CPC 6128 couleur, encore garanti 2 mois + 129 jeux + boîtier de rangement + housses de protection. Très bon état. Prix : 4 000 F. Tél. : 45.34.00.07.

Vends Amstrad PCW 8256 + 2 jeux et d'autres programmes. Très bon état - Décembre 1986 - Prix : 3 200 F. Tél. : 45.34.00.07.

Ne restez plus dans le noir. Vends interface Péritel MP2 pour 464, 664 et 6128. Prix : 340 F (port gratuit). Malphettes Cédric, 136, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : 46.03.04.98.

Vds interface tuner TV neuf et achète Amstrad Mag. n° 1, 2 et 3. Tél. : 86.88.61.76.

Vends CPC 6128 Amst. coul. DMP 2000 lect. 5" 1/4 1 Mo Invers Drive lec. cassette disquettes + cassettes 2 joy + coupleur housses + 36 revues + 4 livres état neuf. Tél. 40.54.86.41.

Vends Amstrad 6128 mono état neuf + 10 disquettes pleines + originaux. Prix : 2 500 F. Tél. : 43.50.87.43 le soir à partir de 18 h.

Stop affaire ! vds CPC 6128 coul. + DMP 2000 le tout état neuf + nombreuses K7 + joystick. Le tout sacrifié à 6 000 F ! vite ! (cause départ). Tél. : 42.40.08.34 ap. 18 h Fred.

Vends Amstrad 6128 - Prix : 2 000 F sous garantie 3 mois. Tél. : 46.56.16.40.

ACHATS

Achète DDI avec cordon, faire offre, ou échange clavier 464 + 800 F contre clavier 6128. Demander Albert au 48.29.27.46 après 18 h.

Achète 2 interfaces RS 232 C et livres sur CPM Basic et autres langages concernant le PCW. M. Vion Joseph, face la Gare, BP 81. Tél. : 27.92.86.88, 59490 Somain.

Achète ou échange contre log. plans et explications pour montage électronique. Mathot Christophe, rue Hermoncroix, 9 B-5220 Andenne, Belgique. Tél. : 085/843047.

Cherche Amstrad CPC 6128 moniteur couleur (+ accessoires éventuellement) pour tous renseignements écrivez à M. François Marien, 51, rue Nationale, 62550 Pernes-en-Artois.

Achète DDI-1 et 2e lecteur 5" 1/4, un aux alentours de 1 000 F. Vds originaux et souris Sony Hit Bit pour 520 ST ou 1 020 STF ou MSX. Tél. : 74.60.25.26, heures repas, et après 17 h. Echanges de jeux. Frédéric. Amstrad. Vds Disks.

Achète lecteur 5" 1/4 AM5D 720 K avec câble et extension mémoire 256 K Dktronic (CPC 464). Faire offre base 50 % du neuf. Tél. : 86.96.15.01.

Achète jeux de rôles d'Ubisoft 50 F ou + selon nature. Echange Orphée + Sram 1 et 2 + Sorcery + contre Bob Winner, Gauntlet, Crazy Cars, etc. Tél. : 67.95.12.96. Dem. Ivan, le soir (Bédarieux 34).

PC1512 rechberche Turbo Pascal + documentation. Druon Christophe, rue de Recquignies, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.62.88.71, après 18 h, sauf mercredi.

Achète ou échange contre 500 jeux tous drives même endommagés. Balsollier Alain, Flaxieu, 01300 Belley. Tél. : 79.81.16.63 apr. 18 h (en m'excusant auprès de toutes les personnes qui n'ont pas pu me joindre).

Cherche lecteur de disc. avec cordon si possible avec jeux DDI-1 AD : Reulet, 18, rue Maréchal-Joffre, 87100 Limoges. Tél. : 55.50.52.24, après 18 h.

Achète revue CPC n° 14 ou photocopies de l'article "Amstrad et Minitel" et ext. 64 Ko, DK Tronics pour 250 F. Tél. : 48.98.95.38 (demander Stéphane). Après 20 h.

CPC 6128 cherche correspondants pour échanges nombreux jeux, envoyer liste réponse assurée, Sonsak Tangsukit, 108, rue Blomet, 75015 Paris.

Urgent, recherche désespérément lecteur DDI-1-DD1 pour CPC 464 prix à débattre. Me contacter au (16) 60.06.43.82 ou Charles Beuvin, 35, bd de la République, 77420 Champs-sur-Marne. Merci !

Urgent création d'entreprise de chauffage/froid, cherche à acheter logiciels et listings utilitaire de gestion, bilan-thermique-électricité pour CPC. Tél. : 44.86.44.55.

Achète drive DDI 3" + disk + manuel en français : 1 000 F environ. Tél. : 55.37.79.02. Vends console + écran Vectrex + 10 cartouches : 700 F.

Urgent recherche toutes documentations sur gestion stock & inventaire. Thèse en préparation, prog. micro. Merci. Carillo Bernard, 69, rue Martyrs-Résistance, 69200 Venissieux.

Achète lecteur 5'' 1/4 pour 6128, échange jeux sur disks 3'' et util. envoyez liste. M. Rubio Bernard, 15 ch. des Abricotiers, 69700 Givors ou tél. : 72.24.04.90 après 18 h.

Achète lecteur DD1 + cordon, étudie tout offre. Tél. : 48.48.18.57.

Achète logiciels éducatifs, niveaux 5e-4e-3e. Faire offre à Mme Moysan. Tél. : 34.10.84.81, après 18 h.

Cherche clavier 6128 avec adaptateur Péritel 1 000 F magnéto 6128 100 F ou 6128 couleur 2 000 F. Tél. : (1) 48.49.86.41.

Achète lecteur 5''1/4 Vortex, Jasmin et autres avec disquettes pleines 1 700 F maxi. Tél. : 46.48.40.44 HR. Demander Ludovic, vends aussi 9 originaux 3'' disc 80 F l'un.

Achète pour PCW 8256 interface manette 250 F + des jeux sur disquette : 50 F l'une. Appelez au 67.80.22.14, Lefèvre Christophe, 26, bd Gambetta, 34110 Frontignan.

Achète lecteur Jasmin 5'' 1/4 AM5D+ (1 Mo) + disquettes 1 300 F (transport compris). Venturino, 93.71.55.82 après 20 h.

Cherche (Spectrum 128 K+2) BE env. : 600 F. Tél. après 18 h au 82.55.11.67, demander David. Kanfen 57.

Cherche programmes et jeux pour PCW 8256. S'adresser à Henri. Téléphonez après 18 h au 33.59.09.89.

Cherche lecteur de disquettes DD1 pour Amstrad CPC 464. Tél. : 78.06.39.23, ap. 17 h, demander Eric.

Achète CPC 6128 coul. ou mono. DMP 2000, interface TV-ch. log. éducatifs pour enfants 2 à 10 ans, échange + de 400 log. Tél. : après 20 h 23.70.26.01.

ECHANGES

PC 1512 cherche log. serveur Minitel Master mini ou autre. Cherche Cores pondant pour échange log. ut. et jeux. Cherche log. éducatifs. Tél. après 20 h : 23.:70.26.01.

Echange nombreux logiciels (350 env.) dont beaucoup de nouveautés sur disc 3'' envoyer liste, réponse assurée. M. Suarez, 6, rue des Saulx de Tavanes, 21560 Arc-sur-Tillet. Tél. : 80.37.04.26.

Echange plus de 200 jeux pour CPC sur K7 contre lecteur de disquette ou imprimante pour CPC Amstrad. Faire offre à Maurice Didier, le Coin, 17210 Montlieu.

CPC 6128 cherche corresp. pour échanger logiciels. Envoyer vos listes à Gandon Sébastien, 23, rue du Point du Jour, 59177 Sains-du-Nord. Réponse assurée.

PC 1512 cherche contacts pour échanger jeux ou logiciels utilitaires. Ecrire à André Bakiera, 136, rue Gabriel-Péri, C1, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.22.33.23, après 18 h.

Oyez ! 6128 échange moniteur monochrome + 500 F contre moniteur couleur. Echange aussi jeux (Quad, Trantor...) et utilitaires. Tél. : 40.75.01.74, demander Mickael.

Echange jeux 6128 possède Wonder Boy, les Dieux de la Mer, Road Runner. Ecrire à Stéphane Robert, le Termelet, 84260 Sarrians. Tél. : 90.65.51.41, le week-end (samedi et dimanche).

Rech. poss. Multiface 2 pour éch. jeux utilitaires, ach. Discology + Mirage Imager Turbo bas prix, réponse assurée, si sérieux. Marc Manceau, 62 Grande Rue, 01290 Pont-de-Veyle.

Cherche correspondant(es) pour échange de logiciels sur disc. Ecrire : Olivier Chevalier, rue du 8-Mai, apt 21, entrée à 59264 Onnaing. Tél. : 27.35.31.04, après 19 h.

Echange logiciels 6128 (Marche à l'ombre, Road-Runner, etc.). Après 18 h, habite la région parisienne. Laurent Baillard, 12, rue des Tilleuls, 78600 Mesnil-le-Roi. Tél. : 39.62.42.10.

Echange très nombreux logiciels sur 6128. Possède nouveautés, pas rapides s'abstenir. Appelez le soir au 56.89.38.49 (région de Bordeaux si possible).

Echange ou achète logiciels sur la bourse et Wargames (+ docs). Possède (+200 progs), dont News. Réponses assurées. Stef Floutier, 67, rue F.-Mistral, 30210 Cabrières.

Echange nombreuses revues Amstrad (dont épuisées) ainsi que livres, ut. possible. Tous contacts, bienvenus P. échanges, divers (464 disquette). M. Landry, 7, place Gustave-Rivet, 38000 Grenoble.

Echange nbreux logiciels sur CPC 6128 400 environ + utilitaires. Ecr. : Jaugin Patrick, les 2 Bastides, Quartier St-Laze, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.33.66.

Cherche correspondant pour échange de jeux K7. Ecrire à Litkowskil Vincent, 6, rue Jules-Guesde, 62118 Biacne-Saint-Vaast. Tél. : 21.73.61.11 (réponse assurée).

Amstrad PCW, recherche échange de programmes (P.A.O., Graphique...) - J.-P. Valois, Rebenacq, 64260 Arudy.

Echange nbx jeux pour CPC 464, donc des nouveautés. Réponse assurée, filous peuvent s'abstenir. Didier Fay, 4, rue Garenneaux, 59189 Steenbecque. Tél. : 28.43.65.36.

Echange disc sur 6128, rapide possède news dont Dieu de la mer, Incantation, etc. Env. liste à Brunel Raphaël, Le Vignal, 07240 Silhac. Tél. : 75.58.11.92.

Rech. urgent pour 6128, "Scraable" et div. util., échangés contre nbx log. même type. Tél. : 44.56.39.34 ou écrire Guilbaud, 6, av. Chardonnerets, 60340 Villers-s/St-Leu.

Echange logiciels disk, nouveautés et annoncés uniquement. Vends aussi logiciels originales. Tout ceci sur Amstrad CPC. Envoyer vos listes à M. Masson W., 20, rue Paul-Eluard, 93000 Bobigny.

Echange ou vends logiciel ou programmes. Cherche éducatifs, pas sérieux s'abstenir. Philippe Sivy, La Closeraie, 56630 Langonnet. Tél. : 97.23.80.59.

Recherche contacts pour CPC 6128 (possède nbx prog) en vue d'échanges (jeux utilitaires). Galiana Olivier, 1, rue Yves-du-Manoir, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.77.10.

Echange sur disks CPC 6128 "Gestion domestique" ou autre contre "Budget". Tél. D. Leroy au (2) 30.34.20.56, après 18 h.

464 + DDI cherche contact pour échange de jeux, truc, solution, plan, possède nouveautés. Ecrire à Johan Carillon, 7, grand rue Wail, 62770 Le Parcq ou téléphoner au 21.47.93.24.

Recherche utilisateur PCW pour échange programmes, astuces ou doc. Ecrire : Aubry Thierry, 22, rue Balard, apt 511, 75015 Paris.

Echange jeux sur disc 6128 et vds jeux sur K7 Orig 30 F pièce. Cherche Bob Winner échangerais aussi gestion entrep. valeur 400 F contre discologie 30. Santilli P. au 42.80.69.48.

Echange nombreux logiciels sur Amstrad CPC 464-664-6128, possède 2 drives 5'' 1/4 et 3''. Ecrire à Pierre Warzecka, 10, allée des Granges-Forestiers, 71100 Chalons-s/Seine.

CPC 6128 + 5'' 1/4 nbx logiciels cherche contacts pour échanges (orig.) ch. le Passager du Temps et les Pass. du Vent 2. Ecr. à Bourdeau Dominique, 1, rue Buisson-de-Saivre, 79160 Coulonges-sur-l'Autize.

Echange, achète, possède news. Recherche Victory Road, Gryzor, Combat School, Trantor, Quad, Bivouac, tout... Beaupère Olivier, 6, rue Boris-Vian, 80136 Rivery. Tél. : 22.92.30.79.

Echange jeux sur disks pour CPC, réponses assurées et rapides. Envoyer liste à Prados Diego, 21, ave Colbert, 63000 Clermont-Ferrand (pas sérieux s'abstenir).

CPC 464 échange nombreux jeux sur K7, si possible dans la Loire. Contacter M. Gérald Combret, 26, rue Baudin, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.64.66, après 19 h.

DIVERS

Mieux que Discology ! Création originale, inédite. Copieurs s'abstenir. Tél. : 43.38.62.71 - 21 h-21 h 30. Je fournis le programme non protégé, avec listing et mode d'emploi.

Recherche logiciels type Wargame : 1815, Desert's Rats ou Battlefield in Germany. Faire proposition à Louis Hory Pouillenay, 21150 Les Laumes. Tél. : 80.96.99.05.

Club Microfer Toulouse propose : club Amstrad-initiation Basic, cours Multiplan-traitement de texte, langage machine-montages-Dbase 2. 37, av. de Lyon, 31500 Toulouse.

Instituteur CM cherche logiciels éducatifs pur CPC 6128. B. Schacre, 27, rue Bordin, 78500 Sartrouville.

Amstrad PCW, cherche contacts Pau et Bassin de l'Adour pour former un club. Lucien Espagno, 20, av. de la Malcense, 64000 Pau.

Donne liv. "langage machine pour CPC" à qui m'expl. transf. fichier de CPC à PC avec RS232. Vends CPC 464, mono + revues + logiciels 1 600 F. Defrance (1) 43.57.82.58, ap. 22 h 30.

Devenez radio-amateur, tout sur l'électronique par FC1AHB plus de 90 formules avec schémas et calculs franco K7 100 F. Disk 150 F. 464, 664, 1628, FC1 AHB. Ramadier, Sougé, 36500 Buzançais.

Développe toutes applications sur PC, Dbase III, Gwbasic. Téléphoner le soir au 48.87.54.50.

Ch. corres. sérieux sur 464 (disc unique). Ch. prog. utilitaire des revues CPC et Ams. mag. Je renvois vos listes si vous joignez 1 timbre. Ecrire à : M. Malby Patrice, 1, rue Marcel-Royer, 92230 Gennevilliers.

Jeux pour Ams. 6128 contre jeux ou joystick Quick shoat II ou crayon optique "réponses assurées" : Azzi Abd El Latif, 36, rue Colonel-Lotfi-Mecheria, Naâmer, Algérie.

PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le huit du mois accompagnée de votre participation de 25 F.

Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A. rédigées **très lisiblement**,
ainsi que votre règlement de 25 F à :
Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 Saint-Mandé
Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.


IRON HORSE
WANTED
REWARD
WANTED
$10,000
For Train Robbery
IRONHORSE
et JACKAL
disponibles sur :
• AMSTRAD Disc
• AMSTRAD Cass.
• COMMODORE Disc
• COMMODORE Cass.
• ATARI 800 Disc
• ATARI 800 Cass.
• SPECTRUM Cassette
KONAMI
JACKAL TM
KON-02
LES MEILLEURS
JEUX DE CAFÉ
ENFIN SUR
VOS MICROS !
Distribué par :
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (1) 43 77 74 01
Disponibles dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.



VOL 1

FRANK BRUNO
© 1985 Elite Systems Ltd.
COMMANDO
Japan Capsule Computers (UK) Ltd. © 1985.
BOMBJACK
© 1985 Tecmo Ltd.
AIRWOLF
© 1984 Universal City Studios Inc. Tous droits réservés. Marque déposée et licence de Universal City Studios Inc.

Vendu sous les formes suivantes:
Cassette Spectrum
Cassette Amstrad
Disquette Amstrad
Cassette Commodore 64
Disquette Commodore 64
Cassette Commodore 16

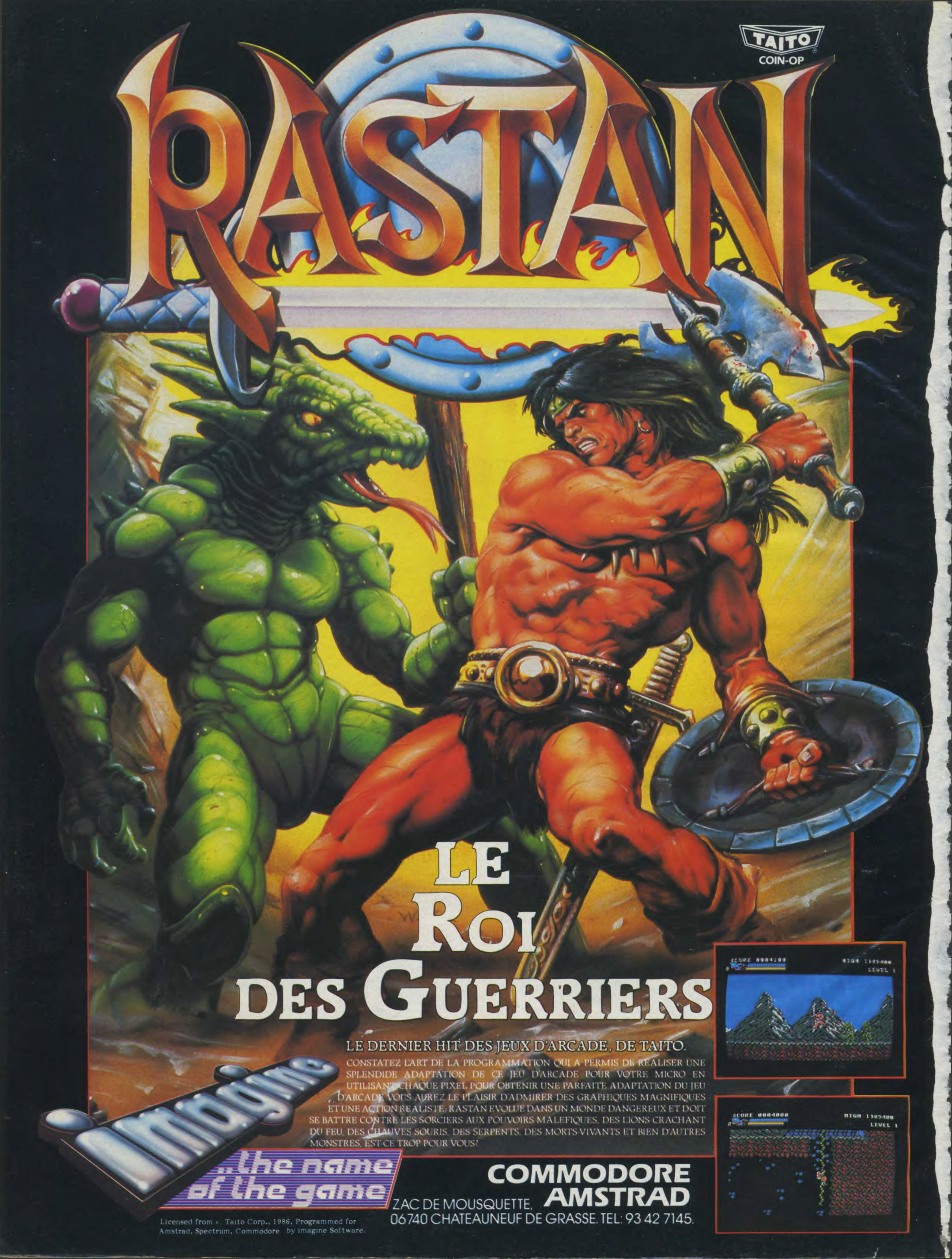
VOL 2

PAPERBOY
© 1984 Atari Games Inc. Tous droits réservés.
GHOSTS 'N' GOBLINS
Japan Capsule Computers (UK) Ltd. © 1985.
SPACE HARRIER
Sega* Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japan, avec SPACE HARRIER, ce sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.
SPACE HARRIER n'est pas disponible en format C16. Le C16 comprend **AIRWOLF II** © 1984 Universal City Studios Inc. Tous droits réservés
*marque déposée et licence de Universal City Studios Inc.
BOMBJACK II © Tecmo Ltd of Japan.

Elite Systems SARL 1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél: **43.39.23.21** Télex: 220 064, ext 3076



1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO.261041F - Fax 45 21 02 50
Distribué par CABLE : 78 03 18 46


TAITO
COIN-OP
RASTAN
LE ROI DES GUERRIERS
LE DERNIER HIT DES JEUX D'ARCADE, DE TAITO.
CONSTATEZ L'ART DE LA PROGRAMMATION QUI A PERMIS DE REALISER UNE SPLENDIDE ADAPTATION DE CE JEU D'ARCADE POUR VOTRE MICRO EN UTILISANT CHAQUE PIXEL POUR OBTENIR UNE PARFAITE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE VOUS AUREZ LE PLAISIR D'ADMIRER DES GRAPHIQUES MAGNIFIQUES ET UNE ACTION REALISTE: RASTAN EVOLUE DANS UN MONDE DANGEREUX ET DOIT SE BATTRE CONTRE LES SORCIERS AUX POUVOIRS MALEFIQUES, DES LIONS CRACHANT DU FEU, DES CHAUVES SOURIS, DES SERPENTS, DES MORTS-VIVANTS ET BIEN D'AUTRES MONSTRES, EST-CE TROP POUR VOUS?
imagine
..the name of the game
COMMODORE
AMSTRAD
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
Licensed from © Taito Corp., 1986, Programmed for Amstrad, Spectrum, Commodore by Imagine Software.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LA REGLE DU JEU

LES PRIX

Pour un revendeur indépendant en 1987, c'est la lutte sans merci contre les prix promos des hypers, sauf que le revendeur indépendant doit maintenir coûte que coûte les prix promos toute l'année, alors que l'hyper a une autre politique ponctuelle, limitée dans le temps.

Nos armes pour nous battre : une clientèle qui nous connait et qui vient chercher directement la bonne affaire. **Exemple :** si nous faisons rentrer 300 magnétoscopes à un prix, disons 300F moins cher que le prix moyen hyper, nous sommes sûrs de les vendre car nous avons chaque mois plus de 300 acheteurs potentiels sur ce type de produit, pourvu que nous ayons le bon prix. Nous avons également une connaissance encyclopédique des produits que nous vendons, avec une rapidité de décision incomparable par rapport à la lourdeur des grosses sociétés...

LES GARANTIES

Nous garantissons 2 ANS la plupart de nos produits (informatique, son, vidéo...) pour faire comme tout le monde... Mais nous pourrions aussi bien les garantir 10 ANS car, entre nous, combien de pannes avez-vous avec ce magnétoscope ou la TV ou la chaine hifi ou le radio-cassette ou l'ordinateur que vous avez acheté il y a quatre ans ? Nous savons bien que les produits en provenance d'extrême-orient sont conçus en immenses quantités pour le marché mondial comprenant parfois des pays ne disposant d'aucune infrastructure de service après-vente et d'autres pays où le coût de la main d'œuvre est si élevé qu'il vaut mieux jeter l'appareil que de le faire réparer...

LES PAIEMENTS

Vous pouvez payer en espèces, par chèque, carte bleue ou crédit. A partir de 2000 F d'achat, vous pouvez payer en 4 fois, sans intérêt, sur la plupart des produits. Nous passons par une société de crédit et nous payons les agios à votre place, sur trois mois. Ça vous aide à étaler votre règlement sans constituer le lourd et terrifiant crédit avec ses échéances mensuelles qui n'en finissent jamais... N'est-ce pas ?

LES CADEAUX

Tout le monde aime recevoir des cadeaux et GENERAL s'efforce d'offrir avec les produits majeurs de sa gamme de petites intentions qui constituent une manière attrayante de personnaliser votre achat.

LE CHOIX

Chez GENERAL, c'est la profusion de marchandises comme seuls les magasins de Hong-Kong savent le faire... Nous ne disons pas : moi, acheteur chez GENERAL, j'aime ce produit parce qu'il correspond à mes goûts et je vais m'efforcer de le faire aimer à mes clients. Le revendeur doit être très modeste. Il n'est que le point de convergence obligé entre le fabricant et le consommateur... Aussi, nous nous attachons à avoir le choix maximum sur le même type de produit, même si cela ne correspond pas à ce que nous aurions souhaité acheter personnellement pour nous même. La diversité des goûts, des couleurs, est infinie et c'est la liberté du consommateur de choisir ce qui lui plait.

LA QUALITE DES PRODUITS

On peut dire qu'en 1987 les fabricants qui survivent dans la jungle de l'électronique ont de bons produits. La qualité n'est pas à négliger, mais les produits de mauvaise qualité n'existent pratiquement plus.

OÙ ACHETER

Nous n'avons qu'un magasin et c'est volontaire, car avec des succursales, nous aurions trop de frais et nos prix ne seraient pas aussi compétitifs. C'est ce qui explique que la province représente plus de la moitié de notre chiffre d'affaires. Nous vendons également par correspondance.

LE CATALOGUE

Le catalogue GENERAL est devenu une institution que nos confrères lisent avec attention, bien qu'il soit destiné à nos clients. C'est un peu la bible d'achat de l'électronique. C'est touffu, hermétique, un peu compliqué pour le lecteur de revues en papier glacé. Mais, chez GENERAL, nous sommes fiers de servir celui qui cherche un bon produit pas cher.

LES CONDITIONS PARTICULIERES

Etudiants, collectivités, comités d'entreprises, fonctionnaires, militants, vous pouvez avoir droit, dans certains cas, à des tarifs spéciaux. Malheureusement, notre politique de prix bas pour tous fait que ce type d'avantage est amené à disparaitre pour le plus grand bien de nos clients. Les collectivités le comprennent d'ailleurs bien et viennent de plus en plus nombreuses s'inscrire chez GENERAL et envoyent leurs adhérents.

L'EVENEMENT DE LA RENTREE

Le plus grand rayon d'imprimantes prêtes à emporter à PARIS. Plus de 40 modèles en démonstration, de 1595F à 23000F.

CARTE AURORE GENERAL

VOICI LES 10 AVANTAGES

1 **Votre carte est gratuite:** rien à régler pour la recevoir et aucun frais pour l'ouverture de votre compte CARTE AURORE.

2 **Elle vous assure un droit à crédit garanti et permanent :** vous allez donc pouvoir utiliser votre carte quand vous voulez et aussi longtemps que vous voulez. Car vous reconstituez votre réserve, au fur et à mesure de vos utilisations, par vos remboursements mensuels fixes.

3 **Vous n'avez absolument rien à payer tant que vous n'utilisez pas votre carte :** le fait de demander dès maintenant votre carte et de profiter de notre offre de droit à crédit ne vous engage à rien. Vous ne commencerez à verser vos remboursements qu'à partir de la première utilisation de votre carte.

4 **Elle est valable dans 15.000 magasins partout en France :** oui, votre carte est valable dans les 15.000 magasins signalés CETELEM pour tous vos achats d'équipements et de loisirs (meubles, électroménager, télévision, hifi, vidéo...). Dans votre magasin, aucune formalité, aucune attente. Vous presentez votre carte à votre vendeur et vous signez un reçu dont vous conservez le double.

5 **Vous êtes à l'abri des pannes de budget :** votre CARTE AURORE vous permet également d'utiliser directement votre réserve dans votre agence. Un simple coup de fil suffit pour recevoir, dans les deux jours, un chèque à votre nom, du montant désiré. Une formule simple et rapide pour disposer de la somme dont vous avez besoin.

6 **Vous bénéficiez automatiquement du service de gestion CARTE AURORE :** ce service vous assure gratuitement le prélèvement automatique de votre remboursement fixe mensuel sur votre compte bancaire ou postal, le suivi de votre compte et l'envoi de votre relevé de compte mensuel détaillé.

7 **Vous êtes protégé en cas de vol ou de perte :** vous n'avez qu'un seul numéro de téléphone à composer : dès la remise de votre CARTE AURORE, nous vous communiquons un numéro de téléphone vert (appel gratuit). Un simple appel de votre part nous signalant la perte ou le vol de votre carte et nous bloquons aussitôt votre compte. Prévenez-nous le plus vite possible et confirmez-le nous par lettre recommandée.

Vous pouvez à tout moment effectuer des remboursements supplémentaires : si vous désirez reconstituer plus vite votre réserve, il vous suffit d'adresser un chèque du montant décidé à votre agence CETELEM et votre compte sera automatiquement crédité de cette somme.

Vous pouvez demander une augmentation de votre carte : téléphonez simplement ou passez à votre agence. Votre Attaché Commercial définira avec vous le nouveau montant de votre carte le mieux adapté à votre budget.

Vous bénéficiez dans votre agence d'une priorité-projets : en tant que titulaire d'une CARTE AURORE, vous avez dans votre agence un accès prioritaire aux solutions les plus avantageuses pour réaliser vos projets importants (achat d'une nouvelle voiture, la réalisation de travaux, le financement d'un voyage...)

AMS 12/87
CONFIDENTIEL

Demande de Carte GENERAL AURORE gratuite et sans engagement

Je suis intéressé par la Carte General Aurore et ses avantages.
Je suis déjà client Cetelem OUI NON
Je souhaite disposer d'une réserve de : 5 000 F / 8 000 F / 10 000 F (cochez selon votre choix)
Et ma mensualité sera donc de : 250 F / 400 F / 500 F
Autre choix : montant

Cette demande ne m'engage d'aucune façon. Je n'aurai aucune obligation d'utilisation de ma Carte General Aurore et n'aurai rien à payer tant que je ne l'utiliserai pas.

Je m'appelle nom : ______ prénoms : ______
nom de jeune fille : ______ né(e) le : ______ département ☐☐ nationalité : ______
ma situation familiale - je suis : marié ☐ veuf ☐ divorcé ☐ depuis 19 ☐
vis maritalement ☐ célibataire ☐
J'ai ☐ enfants à charge
Mon conjoint nom : ______ prénoms : ______
nom de jeune fille : ______ né(e) le : ______ département ☐☐ nationalité : ______
J'habite adresse : ______
depuis le : ______ mon n° de téléphone : ______
Je suis locataire ☐ d'un appartement ☐ ou ancien ☐
propriétaire ☐ d'une maison ☐ neuf ☐
autres (précisez) : ______
Ma profession ______ mon employeur : ______
depuis le : ______ adresse : ______ n° de tél. : ______
Celle de mon conjoint ______ son employeur : ______
depuis le : ______ adresse : ______ n° de tél. : ______
Ma banque (ou c.c.p.) nom : ______
adresse : ______
numéro de compte : ______ ouvert depuis le : ______
possédez-vous une Carte Bleue ? ☐ OUI ☐ NON

Mon budget

mes revenus	montant mensuel	mes dépenses	montant mensuel
mon salaire net		mon loyer ou prêt immobilier	
celui de mon conjoint		mes charges locatives	
autres revenus (A.F., retraite, pension...)		total crédits en cours	
		autres charges (nourrice, impôts...)	
total revenus		total dépenses	

Je certifie tous ces renseignements exacts et demande à recevoir une offre préalable de Carte Aurore.

Le : ______ Signature : ______

Article 27 de la loi 78-17 du 6 janvier 1978 dite loi "Informatique et Libertés". Les réponses à ce questionnaire nous sont obligatoires pour établir votre demande de crédit. Elles sont destinées au seul usage interne du Cetelem et des tiers autorisés mentionnés sur les déclarations faites à la Commission Nationale Informatique et Libertés. Un droit d'accès et de rectification vous est accordé en vous adressant à la Direction des Opérations de Cetelem : 89, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

IMPORTANT : Merci de joindre un Relevé d'Identité Bancaire ou Postal



PROGRAMME AUTOMNE 1987

OPERATION CADEAUX*

Cadeau PC 1512 Amstrad

128K DE MEMOIRE VIVE SUPPLEMENTAIRES
+ 1 traitement de texte EVOLUTION SUNSET
+ 1 tableur CALCOMAT/Micro Applications
+ 1 gestionnaire de fichiers SUPERBASE
+ 4 JEUX : World Games, Leader Board, Arkanoïd et Super Tennis.

A partir de maintenant, quand vous achetez un PC 1512 chez GENERAL, vous le payez le prix d'un PC 1512 512 Ko de mémoire vive et vous avez un PC 1512 de 640 Ko de mémoire vive.

L'équipe de GENERAL s'est demandée quel cadeau pouvait être fait à nos clients acheteurs de PC 1512 pour qu'ils soient bien malheureux d'aller les acheter ailleurs qu'à notre magasin. Les traditionnelles panoplies de petits cadeaux tels que joysticks, petits programmes, boites de rangement sont idéales pour les utilisateurs familiaux, mais pour une utilisation professionnelle, il faut de l'utile et, si possible, de l'indispensable.

Partant de cette réflexion, Marcel, notre responsable du Service Après-Vente (plus de 400 machines Amstrad passent entre les mains de son service chaque mois) a proposé d'étendre gratuitement la mémoire du PC 1512 de 512 Ko à 640 Ko.

A première vue, l'offre était stupéfiante. Il est certain que 128 Ko supplémentaires apportent à l'utilisateur un confort pratiquement essentiel dans certains grands programmes comme dBase II ou Lotus 1.2.3, entre autres. Mais de là à en faire cadeau ! Mais de là à transformer des centaines, voire des milliers de PC 1512 dans nos ateliers, vu le coût d'une telle opération, nous y avons réfléchis à deux fois.

L'idée a mûri, Marcel nous a prouvé qu'elle était parfaitement réalisable et qu'en achetant les composants par grosse quantité (18 microprocesseurs par extension) le coût en devenait raisonnable et nous avons donc adopté l'**EXTENSION MEMOIRE CADEAU.**

Aujourd'hui, grâce à cela, nous sommes heureux d'aller encore plus loin dans le sens de **la philosophie AMSTRAD : un rapport prix/performance optimum.** Donc, à partir de maintenant, tous les PC 1512 vendus par GENERAL ont une mémoire vive de 640 Ko, c'est-à-dire la capacité mémoire maximum sans modification du DOS. La garantie du PC 1512 acheté chez GENERAL est de 2 ans et, bien entendu, vous pouvez bénéficier du paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem).

Cadeaux pour les PCW Amstrad

1 1 rame papier
2 1 ruban d'imprimante supplémentaire
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

1 1 manette de jeu
2 **50 jeux cadeaux :** (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemiesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
2 1 rame papier
3 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

Cadeaux pour les magnétoscopes

En dehors des magnétoscopes aux prix "AFFAIRE DE LA SAISON", pour tout achat d'un scope vous avez droit à :

1 1 grand film VHS neuf à choisir dans notre vidéothèque de plus de 1000 titres
2 2 cassettes vidéo E120
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 housse de protection
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

AMS 12/87

Demandez notre CATALOGUE GRATUIT !

Contenant plus de 5000 produits référencés. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous !

BON POUR UN CATALOGUE

Nom ....

Société (facultatif) ....

Adresse ....

....

(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)



LES AFFAIRES DE LA SAISON

GENERAL vous fait gagner du temps ! Les prix qui suivent étant pratiquement incomparables, désormais, vous ne perdrez plus votre temps à comparer nos prix à ceux de nos confrères.

Platine Laserdisc MULTITECH CD600	999 F
Four micro ondes 12L DAEWO DMB 502	999 F
Radio double cassette CHAVI CR 3227	499 F
JUMBO YOKO 8 HP Radio double cassette équaliseur	999 F
RADIALVA Double cassette 3 HP basse + 2 Tweeter + Radio	999 F
Baladeur FM ISAM avec casque	59 F
Baladeur Cassette avec casque	69 F
Autoradio cassette auto-reverse, affichage tuner digital + horloge AUDIOLOGIC	499 F
TV YOKO 36cm PAL/SECAM telecom. infrarouge	2495 F
TV YOKO 51cm PAL/SECAM télécom. infrarouge	3495 F
Mini TV 12cm multistandard YOKO piles/secteur 12V	699 F
Micro ordinateur SINCLAIR SPECTRUM 128+	990 F
Antenne intérieure amplifiée 32dB SPAZIO	199 F
RADIO REVEIL affichage LED	99 F
Radio cassette stéréo RADIALVA PRESTIGE	399 F
2 ENCEINTES amplifiées CHAVI pour baladeur	99 F
Casque baladeur CHAVI	9 F
Chaine HIFI avec Laserdisc, double cassette, ampli, tuner, tourne disque, 2 enceintes MULTITECH	3490 F
Autoradio cassette stéréo extractible CHAVI	360 F
Paire de HP voiture en boitier CS 809 AUDIOSONIC	99 F
TV DAEWO 36cm PAL/SECAM DMR 412 ME	1999 F
TV DAEWO 36cm PAL/SECAM télécom. infrarouge 412 VR	2999 F
Jeu d'échecs électronique CHESSMAN I	299 F
Lecteur laserdisc portable avec casque	1899 F
Magnétoscope VHS SECAM MULTITECH 086 avec télécommande	3490 F
Magnétoscope VHS PAL/SECAM MULTITECH 090 avec télécommande	4595 F



10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial
Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de **220F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Ordinateur personnel
Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de



caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80 × 24.

Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.


Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
3997 F HT
4741F
A CREDIT CETELEM
740F au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

REVOLUTIONNAIRE

Ruban carbone noir MULTITRACK pour IMPRIMANTE PCW 119F

Jusqu'ici, les rubans carbone pour imprimantes matricielles avaient l'effet désagréable de détruire la tête matricielle des imprimantes à impact. Ce ruban évite enfin ce problème et donne à votre frappe une brillance et une netteté pratiquement identique à une imprimante à marguerite, ce qui n'est pas le cas pour le ruban textile fourni d'origine avec la machine. Indispensable pour ceux qui veulent une frappe professionnelle.

Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...

Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT
5930F TTC
A CREDIT CETELEM
930F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.

Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous révé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195
1799F
A CREDIT CETELEM
299F au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1 avec alimentation et interface
1990F
A credit Cetelem : **190F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur
1590F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département MICRO INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
5920 F

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
8170 F

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
7450 F

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
9700F

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC
10420 F

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
12670 F

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
10662 F

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
12916 F

CADEAU !

Extension mémoire vive de 512 Ko à 640 Ko

COMPATIBILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maitrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple-lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

G E M

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les îcones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

PC 1512 VERSION GENERAL

PC 1512 SD mono + 2e lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko	6920F
PC 1512 SD couleur + 2e lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko	9160F
PC 1512 SD mono + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	9910F
PC 1512 SD couleur + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	12160F
PC 1512 DD mono + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	11440F
PC 1512 DD couleur + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	13690F

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

CARACTERIQUES TECHNIQUES

Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour coprocesseur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1640 HD 20 COULEUR EGA

1 DRIVE 360 Ko + 1 DISQUE DUR 20 Mo

La principale différence entre le PC 1512 et le PC 1640 est la carte EGA haute définition couleur intégrée à ce dernier, ainsi que le moniteur couleur haute résolution fourni avec. Les autres différences : un ventilateur est utilisé dans le moniteur. Ce dernier est notamment plus lourd que celui du PC 1512. Ses côtes sont : 10,5 pouces x 7,5 pouces x 13 pouces en diagonale, soit pratiquement un écran de 36 cm. Le moniteur se connecte sur l'unité centrale via une prise normalisée IBM 9 broches. Il est ainsi possible de changer de moniteur bien qu'il faille, dans ce cas, prévoir une alimentation externe. Le clavier est rigoureusement identique à celui du PC 1512. Le moniteur est de type EGA compatible CGA. La résolution EGA est de 640x350 et la résolution CGA de 640x200. Vous pouvez obtenir 16 couleurs à partir d'une palette de 64 couleurs. La carte mère contient une RAM vidéo de 256K pour gérer la carte EGA. La compatibilité HERCULES est également intégrée sur la carte mère et pourra offrir avec un moniteur monochrome une résolution graphique en 2 couleurs de 720x350. Le processeur EGA est fourni par la firme américaine PARADISE, qui a été rachetée par WESTERN DIGITAL, le célèbre constructeur de cartes controleurs pour disques durs. Le logiciel pour changer les modes écran est fourni sous la forme d'un petit utilitaire sous MS/DOS appelé "DISPLAY". On frappe DISPLAY CGA, DISPLAY EGA ou DISPLAY HERC et le mode écran s'affiche en modifiant la synchro du moniteur. Quand on tape DISPLAY HERC avec un écran couleur, on n'obtient rien sur l'écran. La qualité



d'affichage EGA constitue un énorme progrès par rapport au mode CGA IBM. EGAPAINT, édité par RIX, fonctionne parfaitement sur le 1640 et une représentation sur 43 lignes est aisément réalisée ce qui est une des caractéristiques EGA. Le DOS du 1640 permet un scrolling sur les 43 lignes alors que bien souvent, certaines cartes EGA ne permettent un scrolling que sur 25 lignes. Le mode CGA transforme le PC 1640 en 1512 sans aucune différence. Une autre différence avec le PC 1512 est que désormais un interrupteur permet de déconnecter la partie carte graphique de la carte mère, ce qui permet d'utiliser sur les slots d'extension d'autres cartes graphiques au choix. Les logiciels fournis avec le PC 1640 sont

La machine, prête à l'emploi, avec la souris et les logiciels fournis :

13390F HT

soit **15880F TTC**

Paiement en 4 fois, sans frais, après acceptation du dossier Cetelem

GARANTIE 2 ANS

les mêmes que sur le PC 1512 : DOS 3.2, GEM 2.0 et BASIC LOCOMOTIVE 2, avec en plus un utilitaire de programmation appelé LINK et des utilitaires de gestion du disque dur.

Le PC 1640 est fourni avec 640 Ko RAM d'origine. Malgré le disque dur, il reste sur le 1640 trois slots d'extension disponibles car la carte controleur du HD 20 est fixée sur un 4e slot prévu pour une carte courte. La documentation de près de 500 pages est toujours aussi complète avec, en plus, deux nouveaux chapitres consacrés au graphisme EGA.

Le PC 1640 constitue le sommet de la gamme AMSTRAD et représente, comme toujours, un excellent achat sur le plan du rapport prix/performance.

AMSTRAD PCW 9512

La caractéristique principale du PCW 9512 par rapport aux PCW 8256/8512 est l'imprimante qui est ici à marguerite. C'est une 20 CPS à marguerites interchangeables type Diablo 630. Le chariot est un 132 colonnes avec tracteur intégré et chargeur 1 feuille automatique. La parfaite qualité courrier obtenue fera taire les détracteurs des PCW 8256 / 8512 qui n'étaient pas totalement satisfaits de l'imprimante matricielle. L'imprimante est capable d'imprimer en bold, en double frappe, en "Superscript" et "Subscript" (fort utile pour les formules mathématiques). L'écran du moniteur affiche en blanc à la différence des PCW 8256/8512 qui affichaient en vert. Il est à haute résolution avec un affichage de 90x32 caractères. L'affichage blanc est plus lisible et la transition du papier à l'écran est moins fatigante. Un nouveau clavier de 82 touches permet d'utiliser avatageusement la rapidité et les nouvelles facilités du nouveau logiciel de traitement de texte LOCOSCRIPT II. Ce dernier est équipé de menus déroulants, évitant le besoin d'apprendre une série compliquée d'instructions pour le traitement de texte. 512K de RAM avec



un disque de 1 Mégabits non formaté (720Ko formaté) au format traditionnel 3 pouces avec un indexage pour 250 fichiers séparés. Avec une page moyenne comprenant entre 1000 et 1500 caractères, on peut stocker 700 pages de texte sur une disquette. Il y a aussi un emplacement pour un 2e drive. Un port parallèle Centronics est intégré ainsi qu'un port d'extension pour l'interface parallèle série PCS 8256. Cela signifie que d'autres imprimantes (jusqu'à 4) peuvent être utilisées. Il y a des drivers d'imprimantes disponibles fournis pour l'imprimante EPSON FX et le standard DIABLO. Bien que destiné à fonctionner seul, des modems sont disponibles afin de faire communiquer entre eux plusieurs PCW.

La machine prête à l'emploi, avec LOCOSCRIPT II :

5490F HT

soit **6510F TTC**

Paiement en 4 fois, sans frais, après acceptation du dossier Cetelem

CADEAUX :
1 RAME DE PAPIER
+ 1 RUBAN IMPRIMANTE
GARANTIE 2 ANS

Le logiciel LOCOSCRIPT II fourni avec la machine comprend plusieurs ajouts par rapport à Locoscript I : un programme de mailing qui permet d'imprimer des étiquettes, Locospell, un dictionnaire de 78000 mots. Le PCW 9512 est également fourni avec CP/M Plus et ses utilitaires standards : Basic Mallard, Graphique GSX et Logo DR. L'utilisateur obtiendra avec le PCW 9512 une frappe aussi bonne qu'avec une grosse machine à écrire avec en plus toutes les facilités de l'informatique. Le PCW 9512 n'a pas la vocation de remplacer les PCW 8256/8512 mais de toucher une clientèle plus profesionnelle et plus exigeante



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES EPSON

EPSON est considéré par les professionnels comme le nec plus ultra en matière d'imprimante sur le plan de la qualité et de la longévité. Légèrement plus chères que leurs concurrentes en apparence, elles constituent en réalité un très bon investissement. Une imprimante EPSON ne se démode pas et conserve toujours une excellente valeur à la revente, ce qui est le gage d'un investissement sérieux et intelligent.

LX 800



LX 800 : 2525F HT
2995F TTC

Caractéristiques

Méthode d'impression
Matricielle à impact

Vitesse
- 180 cps (épreuve élite)
- 150 cps (épreuve pica)
- 30 cps (courrier élite)
- 25 cps (courrier pica)

Sens d'impression
Bidirectionnel optimisé en texte

Avance ligne
1/6" ou programmable (minimum 1/216")

Saut de page
Programmable de 0 à 255 lignes

Tabulations horizontales
32 programmables

Tabulations verticales
8 canaux VFU programmables de 16 positions

Nombre d'aiguilles
9

Matrice d'impression

Structure
- 9×9 : épreuve pica
- 11×18 : courrier pica

Dimension
2.1×3.1 mm

Jeux de caractères

- Table ASCII, IBM
- 96 caractères ASCII standard
- 13 jeux de caractères internationaux
- 6 caractères programmables (de 58 à 63)
- 2 qualités courrier : Roman et Sans Serif

Densités d'impression

Nombre de caractères par ligne
- Pica normal : 80
- Pica élargi : 40
- Pica condensé : 137
- Elite normal : 96
- Elite condensé : 160

Nombre de caractères par pouce
- Pica normal : 10
- Pica élargi : 5
- Pica condensé : 17
- Elite normal : 12
- Elite condensé : 20

Papier

Paravent
Largeur : 102 à 254 mm

Feuilles séparées
Largeur : 182 à 216 mm

Rouleau
216 ±3

Epaisseur maxi
0.25 (1+2 copies)

En option, la LX 800 peut recevoir soit un bac feuille à feuille (1 bac), soit un support rouleau. Le tracteur est livré en standard.

Interfaces

Standard
Parallèle 8 bits type Centronics

Options
- RS 232 C
- IEEE 488
- Videotex 16 ou 64 Ko
- Twinax pour systèmes 34/36/38
- Coax émulation 3287, 4214

Mémoire tampon
- Standard : 3 Ko
- Option : 32, 64, 128

Rubans

Epson
Type 8750 monochrome (compatible MX, RX, FX 80 colonnes)

Fiabilité

MCBF
3×10^6 lignes

Tête
100×10^6 caractères (épreuve)

Ruban
3×10^6 caractères (épreuve)

(1 caractère en mode épreuve se compose de 14 points en moyenne)

Fonctions spéciales

Du clavier
- Choix d'écritures en qualité courrier ou épreuve
- Choix de la police en qualité courrier
- Chargement automatique d'une feuille

Du capot anti-poussière
Permet de découper les feuilles en utilisation avec le support rouleau papier (réf. 8310)

Conditions d'utilisation

Température ambiante
De 5 °C à 35 °C

Humidité relative
De 10 à 80 %

Alimentation électrique

Tension
220 volts ± 10 %

Fréquence
49,5 - 60,5 Hz

Consommation
120 Va

Dimensions

Largeur
485 mm

Hauteur
103 mm

Profondeur
302 mm

Poids
6 kg

FX800/FX1000



FX 800 : 4207,91F HT
4990F TTC

Caractéristiques

Méthode d'impression
Matricielle à impact

Vitesse
- 240 cps (épreuve élite)
- 200 cps (épreuve pica)
- 48 cps (courrier élite)
- 40 cps (courrier pica)

Sens d'impression
Bidirectionnel optimisé en mode texte

Avance ligne
1/6" ou 1/8" (minimum 1/216")

Nombre d'aiguilles
9

Matrice d'impression

Structure
- 9×9 (pica), qualité épreuve
- 18×20 (pica), qualité courrier

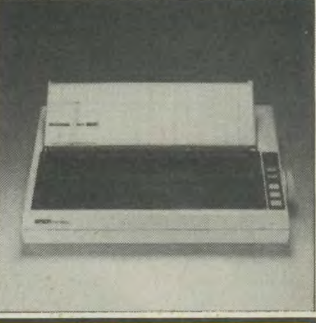
Dimensions
2.1×3.1 mm (pica)

Jeux de caractères

- 13 jeux de caractères internationaux
- 96 caractères ASCII standard
- 256 caractères programmables
- Tables ASCII, IBM en standard
- 2 polices d'écriture : Roman et Sans Serif en standard

Compatibilité double

- ESC/P étendu
- IBM Proprinter



FX 1000 : 5050F HT
5990F TTC

Densités d'impression

Caractères par ligne	FX 800	FX 1000
– Pica normal	80	136
– Pica élargi	40	68
– Pica condensé	137	233
– Elite normal	96	163
– Elite condensé	160	272

Caractères par pouce	FX 800 / FX 1000
– Pica normal	10
– Pica élargi	5
– Pica condensé	17.1
– Elite normal	12
– Elite condensé	20

Papier

Paravent	FX 800	FX 1000
– Largeur (mm) :	101-254	101-406.4

– Alimentation standard : tracteur réglable

Feuilles séparées	FX 800	FX 1000
– Largeur (mm) :	182-218	182-366

– Alimentation standard : friction
– Alimentation optionnelle : bac feuille à feuille ; FX 800 : réf. 8347 ; FX 1000 : réf. 8348

Rouleau (friction)	FX 800	FX 1000
– Largeur (mm) :	216 ±3	non disponible

Nombre de copies
3 dont l'original

Epaisseur papier
0,25 mm maxi

Interfaces

Standard
- Parallèle 8 bits type Centronics

Options
- IEEE 488
- RS 232 C avec boucle de courant
- Videotex 16 ou 64 Ko
- Twinax pour systèmes 34, 36, 38
- Coax émulation 3287, 4214

Mémoire tampon
- Standard : 8 Ko
- Options : de 32 à 128 Ko

Rubans

- Epson : réf. 8750, cartouche jetable pour FX 800
- Epson : réf. 8755.M, rechargeable pour FX 1000
- Epson : réf. 8755, cartouche jetable pour FX 1000

Fiabilité

MCBF
5×10^6 lignes (en dehors de la tête)



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES EPSON

Tête
100×10^6 caractères (14 points par caractère)

Ruban
3×10^6 caractères (14 points par caractère)

Conditions d'utilisation

Température ambiante
De 5 °C à 35 °C

Humidité relative
De 10 à 80 % sans condensation

Alimentation électrique

Tension
220 volts ± 10 %

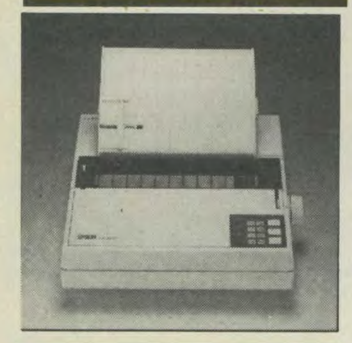
Fréquence
49,5 à 60,5 Hz

Consommation
120 VA

Dimensions

	FX800	FX1000
Largeur (avec bouton entraînement papier)	419 mm	542 mm
Hauteur		
– Sans tracteur	90 mm	90 mm
– Avec tracteur	141 mm	141 mm
Profondeur	334 mm	340 mm
Poids (avec tracteur)	7,7 kg	10,1 kg

EX800/EX1000



EX 800 : 5126F HT
6080F TTC

Caractéristiques

Méthode d'impression
Matricielle à impact

Vitesse
- 300 cps (épreuve élite)
- 250 cps (épreuve pica)
- 50 cps (courrier pica)

Sens d'impression
Bidirectionnel optimisé à la fois en mode texte et en mode image

Avance ligne
1/6" ou 1/8" (minimum 1/216")

Nombre d'aiguilles
9

Matrice d'impression

Structure
- 9×9 (pica), qualité épreuve
- 18×18 (pica), qualité courrier

Dimensions
2.1×3.1 mm (pica)

Jeux de caractères

- 13 jeux de caractères internationaux
- 96 caractères ASCII standard
- 256 caractères programmables en qualité épreuve et qualité courrier
- Table ASCII, IBM en standard

EX 1000 : 6355F HT
7550F TTC

- Polices d'écriture : Roman et Sans Serif en standard

Compatibilité double

- ESC/P étendu
- IBM Proprinter

Densités d'impression

Caractères par ligne	EX800	EX1000
– Pica normal	80	136
– Pica élargi	40	68
– Pica condensé	137	231
– Elite normal	96	163
– Elite condensé	160	272

Caractères par pouce	EX800 / EX1000
– Pica normal	10
– Pica élargi	5
– Pica condensé	17.1
– Elite normal	12
– Elite condensé	20

Papier

Paravent	EX800	EX1000
– Largeur (mm) :	101-254	101-406

– Alimentation standard : tracteur réglable, bi-directionnel (marche avant / marche arrière)

Feuilles séparées	EX800	EX1000
– Largeur (mm) :	182-218	182-363

– Alimentation standard : friction
– Alimentation optionnelle : bac feuille à feuille ; 1 bac EX 800 : réf. 8342 ;
1 bac EX 1000 : réf. 8343 ;
2 bacs EX 1000 : réf. 8346

Rouleau	EX800	EX1000
– Largeur (mm) :	216	non disponible

– Support rouleaux, réf. 8310

Nombre de copies
3 dont l'original

Epaisseur papier
0,16 mm maxi

Interfaces

Standard
- Parallèle 8 bits type Centronics
- RS 232 X-ON / X-OFF,

Options
- IEEE 488
- RS 232 C avec boucle de courant
- Twinax pour systèmes 34/36/38
- Coax émulation 3287, 4214

Mémoire tampon
Standard : 8 Ko, extensible à 32, 64 et 128 Ko

Rubans

- Epson : réf. 8763 (noir)
- Epson : réf. 8764 (4 couleurs)
- Type : cartouches jetables

Kit option couleur
Réf. 8391 P
Installable par l'utilisateur

Kit option scanner
Réf. 8392
Installable par l'utilisateur

Fiabilité

MCBF
5×10^6 lignes (en dehors de la tête)

Tête
100×10^6 caractères (14 points/caractère)

Ruban
- Noir : 3×10^6 caractères
- Couleur : 2×10^6 caractères noir
  1×10^6 caractères cyan
  1×10^6 caractères magenta
  1×10^6 caractères jaune

Conditions d'utilisation

Température ambiante
De 5 °C à 35 °C

Humidité relative
De 10 à 80 % sans condensation

Alimentation électrique

Tension
220/240 volts ± 10 %

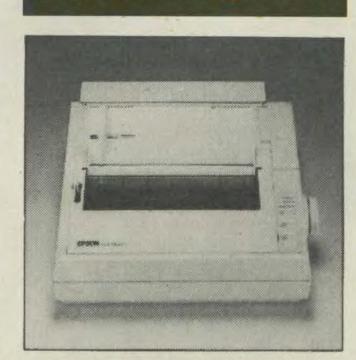
Fréquence
49,5 à 60,5 Hz

Consommation
120 VA maximum

Dimensions

	EX800	EX1000
Largeur (avec bouton entraînement papier)	447 mm	618 mm
Hauteur	119 mm	121 mm
Profondeur	378 mm	388 mm
Poids	10 kg	11,4 kg

LQ800/LQ1000



LQ 800 : 7130F HT
8450F TTC

Caractéristiques

Méthode d'impression
Matricielle à impact

Vitesse
- 180 cps (épreuve pica)
- 72 cps (courrier élite)
- 60 cps (courrier pica)

Sens d'impression
Bidirectionnel optimisé en mode texte

Avance ligne
1/6" ou 1/8" programmable (minimum 1/180")

Saut de page
Programmable de 0 à 127 lignes

Tabulations horizontales
32 programmables

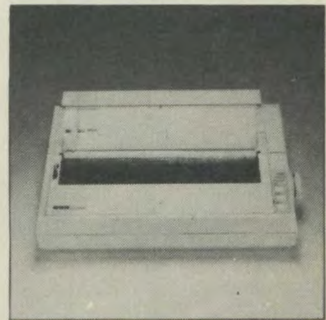
Tabulations verticales
8 canaux VFU programmables de 16 positions

Nombre d'aiguilles
24

Matrice d'impression

Structure
- 9×23 (pica épreuve)
- 29×23 (pica courrier)

Dimensions
2.1×3.1 mm



LQ 1000 : 7990F HT
9450F TTC

Jeux de caractères

- Table ASCII IBM
- 96 caractères ASCII standard
- 13 jeux de caractères internationaux
- 128 caractères programmables
- 5 qualités courrier en option par module

Densités d'impression

Caractères par ligne	LQ800	LQ1000
– Pica normal	80	136
– Pica élargi	40	68
– Pica condensé	137	233
– Elite normal	96	163
– Elite condensé	160	272

Caractères par pouce	LQ800 / LQ1000
– Pica normal	10
– Pica élargi	5
– Pica condensé	17
– Elite normal	12
– Elite condensé	20

Options
- RS 232 C avec X-ON / X-OFF et boucle de courant
- IEEE 488
- Videotex 16 ou 64 Ko
- Twinax pour systèmes 34, 36, 38
- Coax émulation 3287, 4214

Mémoire tampon
- Standard : 7 Ko
- Option : 32, 64 ou 128 Ko

Papier

	LQ800	LQ1000
Paravent		
Largeur (mm)	102-254	102-406
Feuilles séparées		
Largeur (mm)	182-216	182-364
Rouleau		
Largeur (mm)	216 ±3	

Epaisseur maxi
0.10 (1+1 copie)

En option, la LQ800 et la LQ1000 peuvent recevoir un bac feuille à feuille ou bien un tracteur tirant. Seule la LQ800 peut recevoir un support rouleau papier

Interfaces

Standard
- Parallèle : 8 bits type Centronics
- RS 232 C DIN 6 broches



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT IMPRIMANTES

OPTIONS EPSON

8304 Tracteur LX 80/LX 86/LX 90	296F TTC
8301W Tracteur FX 80+/FX85	332F TTC
7303 Tracteur LQ 800	509F TTC
7304 Tracteur LQ 1000	628F TTC
8303 Tracteur LQ 1500	687F TTC
8305 Tracteur IX 800	260F TTC
8302 Tracteur SQ 2000	723F TTC
7305 Tracteur SQ 2500	818F TTC
8307 Tracteur tirant EX 800	770F TTC
8308 Tracteur tirant EX 1000/LQ 2500	818F TTC
8338 Bac LX 80/LX 86/LX 90	948F TTC
8331 Bac FX 80+/FX 85	2229F TTC
8347 Simple bac FX 800/LQ 800	1779F TTC
8348 Simple bac FX 1000/LQ 1000	2194F TTC
8342 Simple bac EX 800	1790F TTC
8343 Simple bac EX 1000/LQ 2500	2306F TTC
8346 Double bac EX 1000/LQ 2500	4008F TTC
8334 Simple bac LQ 1500	3712F TTC
8344 Double bac LQ 1500	6700F TTC
8335 Simple bac SQ 2000	3688F TTC
8345 Double bac SQ 2000	6653F TTC
7336 Double bac SQ 2500	4139F TTC
8391 P Kit option couleur EX 800/EX 1000	735F TTC
8391 E Kit option couleur LQ 2500	818F TTC
8311 Support rouleau P80S/P80X	142F TTC
8312 Support rouleau LX80/LX86/LX90	332F TTC
8310 Support rouleau FX85, LQ800, EX800, FX800, LX800	332F TTC
7694 Module Diablo 630 (pour LQ800/1000)	972F TTC
7695 Module IBM 5152 (pour LQ800/1000)	972F TTC

IMPRIMANTE AMSTRAD LQ 3500

La LQ 3500 est une imprimante matricielle, 24 aiguilles, 80 colonnes (chariot court) qui vous assure une qualité courrier très proche d'une imprimante à marguerite. Sa rapidité, 160 CPS en listing et 54 CPS en NLQ (Near Letter Quality) lui donne une place intéressante pour une utilisation personnelle. Son originalité est son tableau de contrôle en façade à la façon des imprimantes "STAR". Il est certain que pouvoir commander un certain nombre de fonctions directement sur l'imprimante plutôt que de passer par un logiciel confère un meilleur confort d'utilisation.
Ces touches de façade permettent :
a) avance ligne ;
b) avance page ;
c) qualité listing ;
d) qualité courrier.
La sélection du mode courrier est signalé par deux bibs, un seul bib signalant le mode listing. L'entrainement se fait par friction ou tracteur. Un guide papier est fourni avec l'imprimante. Il permet, en position haute, l'introduction automatique d'une feuille de papier machine. Le buffer d'impression est de 7 Ko. Les différents caractères résidant dans le machine sont : pica, élite, condensé, double largeur avec toute options : indice, exposant, italique, gras, soulignement. L'interface parallèle est compatible EPSON et IBM, c'est-à-dire que vous pourrez tout aussi bien brancher un 464, un 6128, un PC 1512 ou un Atari. La configuration par défaut se fait à l'arrière de la machine au moyen de micro microswitchs facilement accessible.

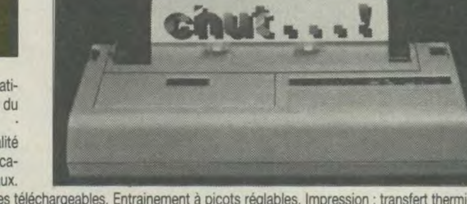


3990 F
paiement en 4 fois sans intérêt
après acceptation du dossier (CETELEM)

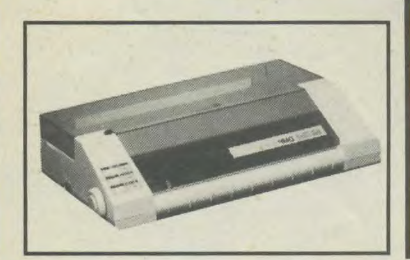
IMPRIMANTE OKIMATE 20

OKIMATE 20 + INTERFACE PC + LOGICIEL DE RECOPIE D'ECRAN COULEUR CSP + CABLE PC + 1 RUBAN COULEUR + 1 RUBAN N/B
2995F

IMPRIMANTE 4 COULEURS : adaptable aux ordinateurs PC et compatibles, la nouvelle imprimante OKIMATE vous offre l'esthétique, le confort du silence, les performances techniques et la performance prix.
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES : qualité listing à 80 CPS. Qualité courrier à 40 CPS. Graphiques (144x144 points/pouce). Tabulations verticales et horizontales. Caractères élargis. 10 polices de caractères nationaux. Mémoire tampon de 4Ko. Tête d'impression enfichable. Jeu de caractères téléchargeables. Entrainement à picots réglables. Impression : transfert thermique. Largeur de papier de 254mm pour alimentation continue ou feuille à feuille. Possibilité d'imprimer jusqu'à 100 nuances.



Imprimante AMSTRAD DMP 3160



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 3000 PC
2290F
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

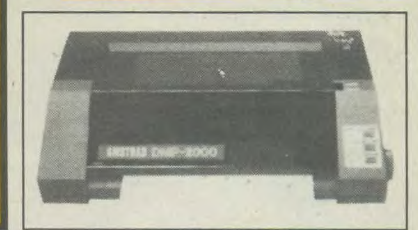
La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 160 CPS, double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

Imprimante Amstrad DMP 2160

TARIF GENERAL
1690F
A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu côuteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.
La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.
Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

Dpt IMPRIMANTES

IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

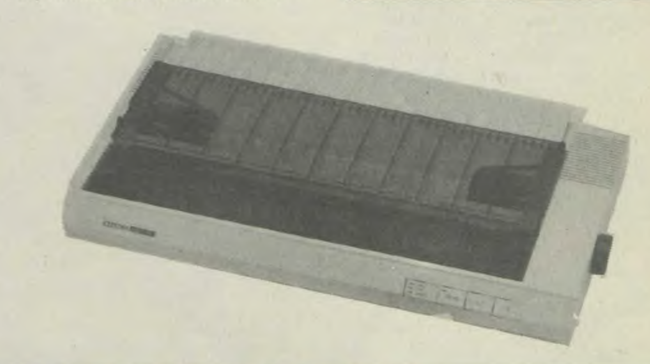
Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Elle a été conçue et fabriquée avec le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur.

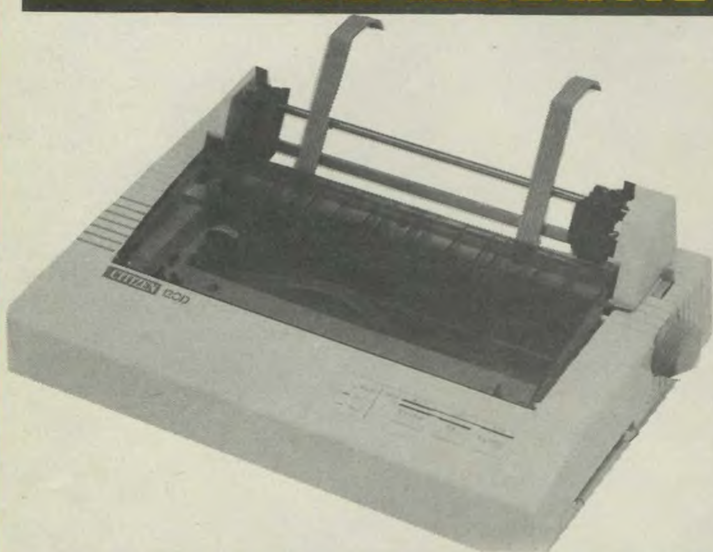
TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

3995F

A CREDIT CETELEM
595 F au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F



IMPRIMANTE CITIZEN 120D



L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard, que seul CITIZEN garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs d'informatique.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

1799F

A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 6 mensualités de 286,30F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps. Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Interface en cartouche. Alimentation papier en friction et traction. Imprimante compacte. En option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

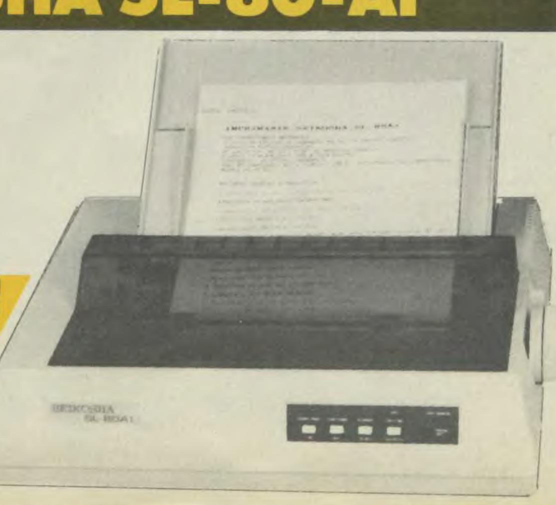
IMPRIMANTE SEIKOSHA SL-80-AI

LE MONSTRE ! Une imprimante 24 aiguilles à moins de 3900F :

- Tête d'impression à 24 aiguilles
- Qualité courrier LQ à 45 cps
- Vitesse d'impression à 135 cps en listing (PICA 10 cpi)
- Compatible IBM* et EPSON* LQ 1500
- Entrée parallèle Centronics
- Mémoire de 16k-octets
- Caractères téléchargeables
- Entraînement traction ou friction (tracteur fourni)
- Bac introducteur de feuilles en option.

3895F

Option bac feuille à feuille : **1540F TTC**





10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES STAR

IMPRIMANTE STAR NL-10

Les performances techniques offertes par l'imprimante **STAR NL-10** à l'utilisateur d'un micro-ordinateur sont éloquentes : deux vitesses d'impression, impression proche qualité courrier, introduction semi-automatique de feuilles individuelles, possibilité de définir des caractères particuliers et beaucoup d'autres choses. Cependant ce qui la caractérise le plus, c'est sa flexibilité d'utilisation. Grâce au principe de la cartouche d'interface, l'imprimante se raccorde à la plupart des micro-ordinateurs commercialisés, et ceci sans changement important du logiciel et sans introduction de caractères de contrôle supplémentaire. L'imprimante NL-10 est vraiment une superstar.

L'imprimante NL-10 avec ses performances se situe, dans sa catégorie de prix, parmi le peloton de tête. Elle réunit tous les avantages que l'on attend aujourd'hui d'une imprimante professionnelle. C'est un produit techniquement confirmé et conforme au standard de qualité qui fait la renommée des imprimantes **STAR.** La tête d'impression, par exemple, possède une durée de vie bien supérieure aux imprimantes comparables. Justement, c'est avec la tête d'impression que **STAR** montre ce qu'on entend par précision : des aiguilles parfaitement calibrées qui mettent les points sur le papier. Le point est plus gros, ce qui se traduit par un graphisme continu du caractère. En qualité courrier cet effet est renforcé en décalant légèrement les points lors du deuxième passage. Le résultat : une qualité d'impression se confondant avec l'écriture d'une machine à écrire ou d'une imprimante à roue d'impression.

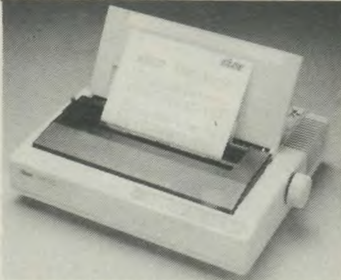
Deux vitesses d'impression : pour l'écriture courante (listing) et pour la qualité courrier.

L'imprimante NL-10 édite des programmes complets, des notes internes, des statistiques à la vitesse de 120 caractères par seconde. En qualité courrier (NLQ = Near Letter Quality), la vitesse est de 30 caractères par seconde pour une définition du caractère de 18 x 23 points. Si vous le désirez, vous pouvez imprimer cela en italique (selon le modèle de cartouche d'interface).

Il est bien entendu que l'imprimante NL-10 réalise aussi des graphiques, des diagrammes et des dessins techniques. La résolution en mode graphique dépend de la cartouche d'interface utilisée.

Cartouches d'interface : la compatibilité en un tour de main.

L'imprimante NL-10 ne possède pas d'interface intégrée fixe. Elle dispose d'un jeu de cartouches d'interface enfichables. Ces interfaces sont choisies en fonction du type de micro-ordinateurs auquel l'imprimante doit être raccordée. Chaque cartouche d'interface possède le système complet d'exploitation avec les jeux de caractères et les codes de contrôle. Jamais la compatibilité n'a été rendue aussi simple. L'imprimante forme un tout avec le micro-ordinateur. Vous économiserez beaucoup de temps de programmation.



L'imprimante NL-10 se raccorde pratiquement à tous les micro-ordinateurs actuellement commercialisés. Même si dans votre société, le service A dispose d'un micro-ordinateur différent du service B, il suffit de changer la cartouche d'interface pour être compatible.

avec cartouche interface parallèle Atari ST, Amstrad CPC, Amstrad PC PC compatibles

2695F TTC

BAC FEUILLE A FEUILLE : 890F TTC

Les problèmes de communication sont inconnus avec l'imprimante NL-10. Le raccordement à un micro-ordinateur familial ne pose aucune difficulté ; vous trouverez la cartouche d'interface adaptée.

Actuellement les cartouches d'interface parallèle, IBM et COMMODORE sont disponibles. NL-10 est la partenaire idéale pour votre micro-ordinateur. L'imprimante NL-10 comprend, bien sûr, les codes de contrôle EPSON.

Papier continu ou feuille à feuille ?

Pas de soucis, l'imprimante NL-10 est conçue pour imprimer des feuilles individuelles et du papier continu. Ce qui la caractérise, c'est l'introduction semi-automatique de feuilles individuelles avec laquelle il est également possible d'insérer le papier continu. En option, l'imprimante NL-10 peut être équipée d'un introducteur automatique feuille à feuille à un bac.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

	Cartouche d'interface parallèle	IBM	Commodore
Mécanisme d'impression			
Procédé d'impression :	imprimante matricielle à aiguilles		
Tête d'impression :	à 9 aiguilles		
Diamètre des aiguilles :	env. 0,3 mm		
Vitesse d'impression :	120 caractères/seconde en mode listing 30 caractères/seconde en NLQ		
Sens d'impression :	bidirectionnel, optimisé en mode listing unidirectionnel en mode NLQ et graphique		
Interligne :	1/6, 1/8, 7/72, n/72, n/216 de pouce		
Mémoire-tampon (entrée) :	5K-octets minimum	5K-octets minimum	1 ligne
Jeux de caractères/Nombre de caractères			
Caractères ASCII :	4 de 96	2 de 96	3 de 96
Caractères internationaux :	11	11	11
Impression proportionnelle :	oui	oui	oui
Caractères redéfinissables :	96	96	96
Mode graphique (Commodore) :	–	–	2 de 192
Mode Business (Commodore) :	–	–	2 de 192
Caractères spéciaux IBM :	–	81	–
Caractères graphiques IBM :	–	52	–
Sélection du jeu de caractères internationaux :	par logiciel, 8 directement par micro-interrupteurs		
Caractères par ligne/par pouce			
Pica :	80/10		
Pica comprimé :	136/17		
Pica élargi :	40/5		
Pica comprimé élargi :	68/8,5		
Elite :	96/12		
Elite comprimé :	160/20	160/20	–
Elite élargi :	48/6		
Elite comprimé élargi :	80/10	80/10	–
Graphisme du caractère			
Mode listing (listing) :	9 x 11		
Mode qualité courrier (NLQ) :	18 x 23		
Impression proportionnelle :	9 x n		
Graphique IBM :	–	12 x 6	–
Mode graphique (points/pouce) :	–	–	7 x 60
	–	–	7 x 120
	8 x 60	8 x 60	8 x 60
	8 x 72	8 x 72	–
	8 x 80	8 x 80	–
	8 x 90	8 x 90	–
	8 x 120	8 x 120	8 x 120
	8 x 120 grande vitesse	8 x 120 grande vitesse	8 x 120 grande vitesse
	8 x 240	8 x 240	8 x 240
	9 x 60	9 x 60	–

Mise en page			
Saut de ligne :	programmable jusqu'à 255 lignes		
Tabulation horizontale :	40 positions	40 positions	40 positions
Tabulation verticale :	16 positions	16 positions	20 positions
Papier			
Vitesse de l'avance-papier :	16 lignes/seconde		
Entraînement du papier :	par friction, par traction (picots), introduction semi-automatique de feuilles individuelles		
Largeur du papier :	en continu de 10 à 25 cm en feuille de 14 à 21 cm		
	Cartouche d'interface parallèle	IBM	Commodore
Ruban-encreur			
Couleur :	noire		
Type :	cassette-encreuse		
Durée de vie :	environ 3 millions de caractères		
Interfaces			
	Module enfichable. L'imprimante est pilotée par la cartouche d'interface avec les jeux de caractères, les codes de contrôle, etc.		
	Centronics compatible avec Epson	Centronics compatible avec IBM-PC, imprimante graphique IBM	Commodore compatible à l'imprimante ASCII MPS 803
Tableau de touches			
	Sur action des touches, choix de très nombreuses fonctions		
Alimentation			
Tension :	220 V, 50/60 Hz		
Appareil			
Dimensions (l x p x h) :	400 x 336 x 104 mm		
Poids :	environ 6,6 kg		
Niveau sonore pendant l'impression :	58,7 dB selon DIN 45 635, § 19		
Option			
Introducteur automatique feuille à feuille :	à 1 bac		
Interfaces :	parallèle, IBM, Commodore		
Particularités			
	cartouches d'interface (parallèle, IBM, Commodore)		
	introduction semi-automatique de feuilles individuelles		
	impression en double et quadruple hauteur et largeur		
	impression listing (normal) et qualité courrier		
	fonction hex dump		
	auto-test		
	tableau de touches		
	micro-interrupteurs facilement accessibles, soulignage continu, impression caractères gras		
	caractères élargis, italique...		
	caractères redéfinissables		

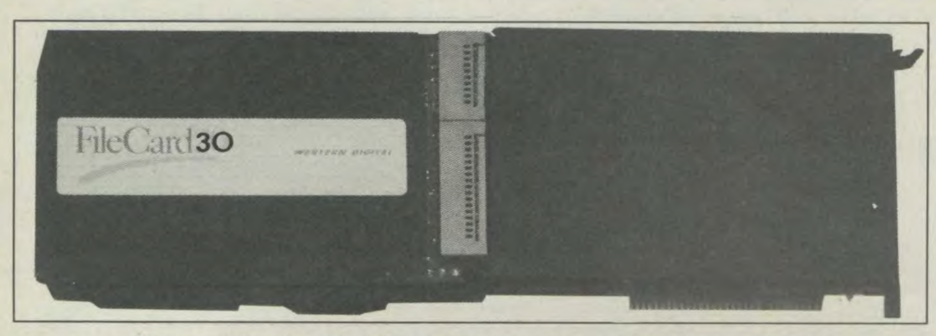


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

FILECARD 30 MO

Carte Disque Dur WESTERN DIGITAL



LA CARTE PRETE A L'EMPLOI

3990F TTC

3364,24F HT

Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

LA TECHNIQUE WESTERN DIGITAL A UN PRIX GENERAL

Simplicité, puissance et prix imbattable encore une fois proposés par GENERAL : **la FILECARD 30 Mo pour PC et compatibles 1512 XT/AT.** Cette FILECARD de Western Digital est un disque dur de 3,5 P de 30 Mo fixé sur sa carte contrôleur Western Digital.

Son installation ? Un jeu d'enfant ! Ouvrez votre ordinateur, enfichez la FileCard directement dans l'un des emplacements libre et ça marche. Plus besoin d'un technicien et le manuel est en français. Votre petit ordinateur devient un géant. Vous venez de revaloriser votre investissement informatique et plus que doubler la puissance de votre ordinateur. La FileCard 30 Mo permet à votre PC de conserver sa configuration avec 2 unités de disquettes et de garantir ainsi une grande souplesse d'utilisation. La légèreté et l'encombrement réduit de la FileCard assurent une installation rapide et simple.

La FileCard 30 Mo a été conçue par Western Digital, premier fournisseur mondial de contrôleurs de disques durs, en utilisant la technologie du montage en surface et des circuits intégrés VLSI. Elle permet de gagner sur tous les tableaux : moins de circuits, plus de fiabilité et une garantie Western Digital d'un an par échange standard immédiat. La FileCard 30 Mo est fournie avec un programme sophistiqué de parquage des têtes pour une protection contre les chocs. De plus, elle peut être installée avec PC DOS, MS DOS et reformattée. La FileCard 30 Mo est fournie avec un logiciel de gestion des répertoires, leurs fichiers et des statistiques les concernant. Vous pouvez aussi supprimer, copier, renommer ou visualiser un fichier ou un groupe de fichiers, créer, déplacer ou modifier les répertoires et sous répertoires.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'exploitation : DOS 3.2

FONCTIONNEMENT : Vitesse de transfert : 5 MBits/seconde - Capacité formattée : 32 Mo - Temps moyen d'accès : 60 ms - Nombre de disques : 2 - Nombre de têtes : 4 (parquage avec WD Park) - Nombre de cylindres : 612 - Densité des pistes : 753 pistes par pouce - Densité d'enregistrement : 14667 bits par pouce.

TAUX D'ERREURS : Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus - Permanentes : 1 pour 10^{10} bits lus - Recherche des pistes : 1 pour 10^{6} accès - Fiabilité : MTBF (temps moyen avant panne éventuelle) 20.000 heures d'utilisation

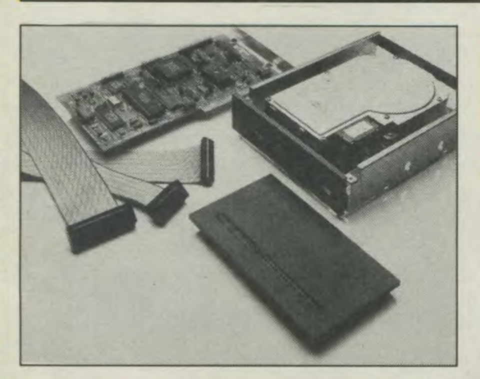
CARACTERISTIQUES ELECTRIQUES : Tension : +5Vcc, +12Vcc - Courant maximal : 1,7 A à 5Vcc ; 2,0 A à 12Vcc - Consommation moyenne : 14W

ENVIRONNEMENT : Température ambiante : 15-33° C - Résistance aux chocs : 3G têtes non parquées ; 50G têtes parquées

MISE EN PLACE

Munissez vous d'un tournevis cruciforme (Philips). Vérifiez que le système est hors tension (débranchez tout périphérique). Démontez le capot arrière de votre ordinateur. Dévissez la vis de fixation correspondant au slot choisi et conservez la. En tenant votre FileCard par sa caisse métallique, alignez-la avec le slot sélectionné et exercez une pression ferme des deux mains pour la mettre en place. (Ne forcez pas trop néanmoins pour ne pas endommager les connecteurs et ne touchez jamais les parties non couvertes du circuit). Assurez la fixation de votre carte en revissant la vis de fixation. Des vis vous sont fournies pour la fixer de l'autre côté si vous le désirez. Remontez le capot, rebranchez...

KIT EXTENSION DISQUE DUR INTERNE 20 Mo pour PC 1512 ET COMPATIBLES PC



2995F TTC

La possibilité d'accroître les performances de votre PC 1512 ou compatible avec la puissance d'un disque dur 20 Mo comporte un certain nombre d'avantages : enregistrement et stockage des données facilités, gestion simplifiée, utilisation de logiciels plus puissants.

Contrairement à bien des systèmes d'extension interne, le WD20i ne sacrifie pas la qualité et la fiabilité à l'intégration. Western Digital s'appuie sur sa position de leader dans la technologie des contrôleurs de disque, pour proposer une solution disque dur totalement intégrée, testée, garantie et agréée FCC.

Le cœur du système d'exploitation interne WD20i est un disque dur Winchester 20 Mo de 3" 1/2 (réduction de 40 % de la consommation par rapport aux disques 5" 1/4, ce qui diminue d'autant la sollicitation de l'alimentation interne du micro-ordinateur).

La blocage automatique de la tête et l'utilisation des dernières technologies en matière de support magnétique assurent une protection optimale des données sur le disque. Celui-ci est monté dans un support amortisseur 5" 1/4 demi-hauteur, pouvant s'intégrer dans la plupart des PC, XT et compatibles et en particulier dans les portables. Cette extension interne est aussi disponible dans une version 10 Mo. La carte contrôleur et le lecteur de disque ont été testés ensemble afin d'obtenir une performance et une fiabilité maximales.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Compatibilité : PC, XT, compatibles et portables compatibles. Logiciel : DOS 2.0 et suivants. Taux de transfert : 5Mbits/s. Capacité formattée : 10 Moctets. Temps d'accès moyen : 80 msec. Nombre de cylindres : 612. Densité des pistes : 753 TPI. Densité d'enregistrement : 14,667 bpi. Nombre de têtes : 4. Nombre de disques : 2. Vitesse de rotation : 3550 t/mn. taux d'erreurs : aléatoires, 1 pour 10^{10} bits lus ; permanentes, 1 pour 10^{12} bits lus ; recherche des pistes, 1 pour 10^{6}. Fiabilité (MTBF) :10.000 heures sous-tension. Alimentation et consommation : +5V, +12V, 18W typiques. Environnemen : température de fonctionnement 15/33°C. Résistance aux chocs : 7G (opérationnel), 50G (non opérationnel). Humidité relative : 8 à 80 %. Norme FCC : certifié classe B.

MISE EN PLACE

LE KIT WD 20i COMPREND :

- un disque dur Miniscribe 20Mo
- une carte controleur Western Digital
- 2 cables pour relier le controleur et le disque dur
- une platine de montage
- quatre vis UNC pour fixer le disque sur son étrier
- deux vis autoblocantes pour fixer la platine de montage au chassis de l'ordinateur
- quatre amortisseurs caoutchouc.

A) Ouvrir le PC 1512
Eteindre l'appareil et retirer le moniteur pour permettre l'accès à l'unité centrale
Retirer le couvercle du haut qui donne accès aux slots d'extension
Retirer les cartes d'extension déjà placées et rangez-les soigneusement. Retirer les caches du slot d'extension déstiné à recevoir la carte controleur du disque
Retirer les 4 vis du couvercle de l'unité centrale après avoir préablablement oté les caches des vis
Très soigneusement, enlever le couvercle de l'unité centrale en ayant soin de détacher les fils des piles et de repousser l'étrier en métal des slots d'extension pour permettre au couvercle de s'extraire.

B) Installer le disque dur en façade avant et la carte controleur
Placer le disque dur sur la platine de montage et fixer les vis UNC sur le disque dur au travers de la platine de montage
Retirer la plaquette avant occultant la fente du disque dur sur l'unité centrale
Placer les amortisseurs de caoutchouc sous la platine
Fixer la platine de montage sur le chassis du PC au moyen des vis fournies. Faites attention à ne pas visser sur le câble en nappe du controleur qui va au disque dur
Placer la carte controleur sur un slot disponible. Replacer, s'il y a lieu, les autres cartes d'extension et vérifier bien que les cables du disque dur ne gènent pas et refermez le couvercle.

C) Installation du soft
Tapez les 8 lignes du programme fourni avec la notice du WD 20i pour formatter le disque dur puis faites tourner les utilitaires FDisk et Format fournis avec le MS.DOS de votre machine.

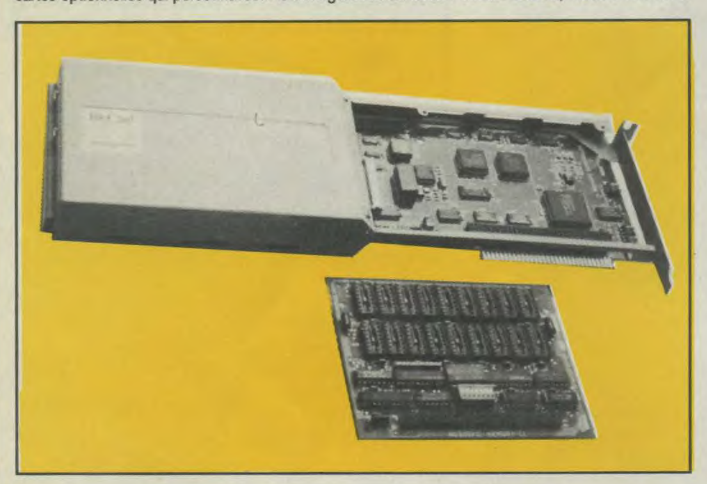


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroitre de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend :



☐ WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL),
☐ Manuel d'Installation, ☐ Manuel XTREE.

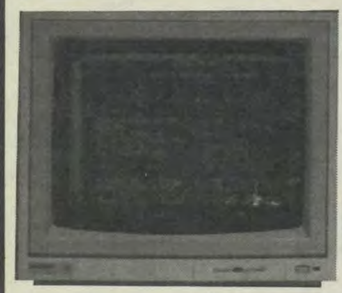
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Compatibilité : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus. Permanentes : 1 pour 10^{12} bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10^{6}. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

La carte prête à l'emploi
2790F TTC
Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

les moniteurs PC et leurs cartes

PHILIPS 7513 / 7523



Idéal pour tous types de PC tels que SANYO 16 et 17+

moniteur 12" (diagonale 31cm)
monochrome
phosphore vert PS39 = 7513
ambre H8 = 7523

Haute résolution : signal d'entrée 18KHz. Bande passante vidéo : 18 MHz à +/−3dB (compatible Hercule). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage horizontal : 18,432 KHz, vertical : 50Hz. Prise : normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 30W. Dimensions : 329x276x370 mm. Poids : 7,5 kg. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

990F TTC

TATUNG TM 01

Idéal pour tous types de PC et compatible tels que SANYO 16+ et 17+

moniteur couleur 14"
(diagonale 36cm)
moyenne résolution

1990F TTC

Bande passante vidéo : 12 MHz à +3dB (compatible CGA). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage : horizontale 15,6 KHz, verticale 50Hz. Prise normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 75W. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

EIZO EGA 8042/8042H/8042S

Moniteur couleur japonais haute résolution

EIZO est au moniteur ce qu'EPSON est à l'imprimante. Du reste, les PC EGA EPSON sont équipés d'origine avec un moniteur EIZO, ce qui veut tout dire.

2 fréquences de balayage horizontal : 22 KHz et 15,75 KHz. Dimension : 14", 245x178mm, diagonale 36cm. Angle de défléction : 90°. Dot Pitch (CRT) (espacement entre deux points de l'écran) 8042S : 0,28mm ; 8042H : 0,31mm ; 8042 : 0,39mm. Fréquence de balayage vertical : 60Hz. Amplificateur vidéo, temps de montée/temps de descente : 20NS. Palette couleurs : 64 couleurs en 22KHz, 16 couleurs en 15,75KHz. Résolution : 640x350 en 22KHz, 640x200 en 15,75KHz. Format d'affichage : 2000 caractères (80x25). Matrice de caractère : 8x14 en 22KHz, 8x8 en 15,75KHz. Alimentation : 220V/50Hz. Consommation 8042S : 75W ; 8042/8042H : 70W. Poids : 13kg. Dimensions hors-tout : 460x490x435mm.

EIZO 8042	**4995F TTC**
EIZO 8042H	**5395F TTC**
EIZO 8042S	**5595F TTC**

EIZO 8060 MULTISYNCHRONE EGA

certainement la meilleure offre du marché pour un multisynchrone

Le moniteur 8060 dispose d'une fréquence horizontale auto ajustable de 15,5 à 35KHz. Son CRT est de 0,28 et il est compatible PGA. Le tube spécial Flexiscan permet à l'utilisateur de bénéficier de l'évolution récente dans la technologie des cartes graphiques qui permet à tout utilisateur de changer les polices, la fenêtre de visualisation et même la fréquence de balayage. Résolution recommandée : 820x620. Largeur de bande vidéo : 30MHz. Dimensions : 358x325x400.

6799F TTC

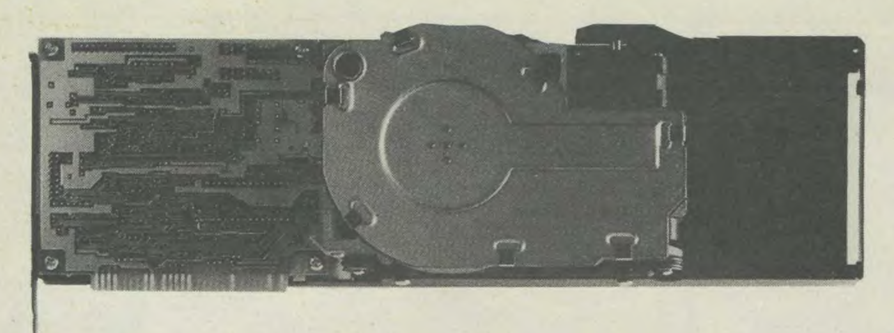


CARTE HERCULE COMPATIBLE	499 F
CARTE EGA COMPATIBLE	1290 F
CARTE EGA PARADISE MULTISYNC COMPATIBLE CGA HERCULE	2390 F
CARTE EGA VEGA DELUXE MULTISYNC	2390 F
CARTE EGA EIZO EXEGA MD-BO3 MULTISYNC	2390 F

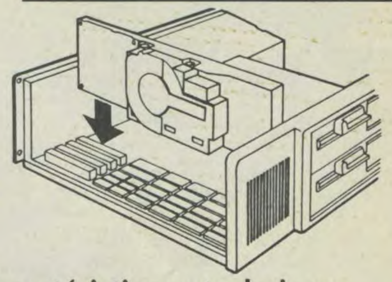


10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

TANDON



Business Card 2995F TTC



BusinessCard de TANDON est une carte qui augmente considérablement la puissance de votre ordinateur (IBM PC ou compatibles). C'est la carte idéale pour les professionnels qui veulent accroître les performances de leur système en lui ajoutant une mémoire de masse de 21 Mo.

BusinessCard est une carte système complète, comprenant à la fois le Winchester de 21 Mo et la carte contôleur. C'est la seule carte de 21 Mo qui n'utilise qu'un seul slot d'extension (1). BusinessCard s'installe simplement dans votre ordinateur, en quelques minutes, sans carte annexe, ni câble supplémentaire, ni logiciel d'installation.

Bien sûr, l'unité de disque dur est fabriquée par Tandon, le leader mondial des unités de disques souples et de disques durs. Les unités de disques Tandon sont les plus utilisées dans les ordinateurs. Il est d'ailleurs fort probable que l'unité de disque intégrée dans votre ordinateur soit fabriquée par Tandon. Ainsi lorsque vous connectez une BusinessCard (ou toute autre unité de disque de la gamme Tandon), vous êtes sûr d'être en bonne compagnie !

L'intégration verticale (fabrication par Tandon de la plupart des composants de ses unités) garantit à la fois la meilleure fiabilité et le meilleur rapport qualité/prix.

L'installation d'un système d'exploitation qui permettra l'utilisation de vos données n'est qu'une question de quelques minutes. Vous vous apercevrez très vite que vos informations sont disponibles beaucoup plus rapidement que grâce à vos anciennes unités de disquettes. En fait, cela prend beaucoup moins de temps pour obtenir les données qu'il n'en faut pour atteindre la carte.

Caractéristiques techniques

- Capacité : 21.3 Mo formatés
- Compatibilité avec les systèmes d'exploitation PC-DOS et MS-DOS (versions 2.0 et supérieures).
- Système de positionnement régulé en température.
- Technologie de pointe dans la fabrication des têtes de lecture/écriture.
- Support magnétique longue durée.
- Retrait et blocage des têtes dans une zone hors écriture pour une plus grande protection des données.
- Consommation : 11 W nominal.
- Aucune alimentation supplémentaire nécessaire.
- Dimensions : 41.1 x 101.6 x 342.9 mm (exh x 1).
- Poids : 1100 g.

TANDON se réserve le droit de modifier ces caractéristiques sans préavis (2/86).

(1) Dans certains compatibles, un second slot peut être nécessaire.

EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES TANDON

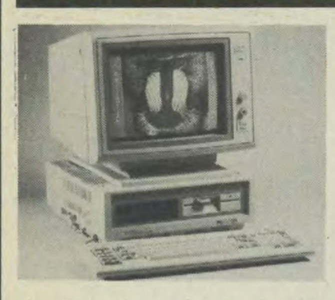
Option Couleur EGA. Carte et moniteur couleur EGA 14" à la place de la carte et du moniteur monochrome	4738F TTC
NAV 24. Carte interface série type RS 232 pour PC et PCX	1061F TTC
NA SP. Carte interface série + parallèle pour PCA	1891F TTC
NA 8087. Co-processeur arithmétique 8087	1891F TTC
NA 80287. Co-processeur arithmétique 80287	4856F TTC
NA + 512. 18 composants 41256 pour implantation sur la carte mère pour PC, PCX, PCA	1180F TTC
NA 2 Mo. Carte mémoire 2 Méga octets AG	7347F TTC
TM 965-2. Lecteur de disquette 360Ko demi hauteur pour PC, XT, AT et compatibles	1245F TTC
TM 975-8. Lecteur de disquette 1,2Mo demi-hauteur pour AT et compatibles	1897F TTC
TM 925-2 Slave. Disque dur demi hauteur de 10Mo pour XT, AT et compatibles	3083F TTC
TM 925-2 AI. Disque dur demi hauteur de 10Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles	4091F TTC
TM 926-2 Slave. Disque dur demi hauteur de 20Mo pour XT, AT et compatibles	4684F TTC
TM 703 Slave. Disque dur pleine hauteur de 30Mo pour XT, AT et compatibles	6167F TTC
TM 703 AI. Disque dur pleine hauteur de 30Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles	7175F TTC
TM 755 Slave. Disque dur demi hauteur de 40Mo pour AT et compatibles	7412F TTC
TM 755 AI. Disque dur demi hauteur de 40Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles	8420F TTC



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES POUR PC ET COMPATIBLES

KIT EGA GENERAL POUR PC 1512



Voici enfin la possibilité d'utiliser pleinement la résolution graphique de vos logiciels de dessin, de CAO ou de traitement de texte sur l'AMSTRAD PC 1512. L'ensemble graphique couleur, constitué d'un moniteur PX 22 de marque ADI et d'une carte EGA permet d'obtenir les caractéristiques suivantes :

- haute résolution : 640x350
- 16 couleurs parmi une palette de 64
- Caractères texte de grande qualité : 8x14.
- Compatibilité EGA et CGA.

Le kit EGA GENERAL se compose d'un moniteur EGA 14 pouces ADI PX22 haute résolution, d'une alimentation intégrée au moniteur qui alimente l'unité centrale en +5V, −5V, +12V, −12V (en effet, il ne faut pas oublier que le PC 1512 est alimenté par son moniteur d'origine) et d'une carte EGA multimode.

Pour installer le kit EGA GENERAL, c'est fort simple. Vous retirez votre moniteur Amstrad d'origine, vous mettez à la place le moniteur ADI, vous introduisez sur un slot arrière la carte EGA et vous la raccordez au moniteur.

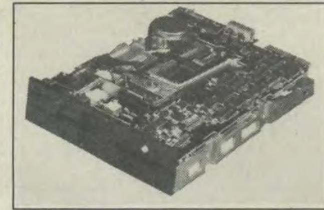
En conclusion, un PC 1512 équipé d'un kit EGA GENERAL constitue une véritable révolution par rapport au système d'origine. La lisibilité des textes devient parfaite et les graphiques prennent une précision très satisfaisante. Pour ceux qui exigent beaucoup de leur PC 1512, le kit EGA GENERAL est indispensable.

5860F HT
6950F TTC

LECTEUR DE DISQUETTES TAMICHI

Lecteur super-plat pour PC XT/AT, idéal comme 2e lecteur de disquette pour PC 1512 Amstrad, Sanyo 16+ et tout compatible.

40 pistes, DF/DD. 360 Ko de capacité mémoire. Parfaitement compatible. 300 RPM haute précision. Niveau d'écriture/lecture excellent. Alignement parfait. Adresse sélectionnable par cavalier. Moteur pas à pas Sankyo Seiki. Circuit imprimé haute qualité avec composants TTL. Consommation réduite 12V/0,9A - 5V/0,6A. Prêt à fonctionner.



Sur l'Amstrad PC 1512 et Sanyo 16+, branchement direct sans carte additionnelle.

690F TTC

KIT HERCULE HC 1512

Révolutionnaire : transformez votre écran monochrome AMSTRAD en moniteur HERCULE

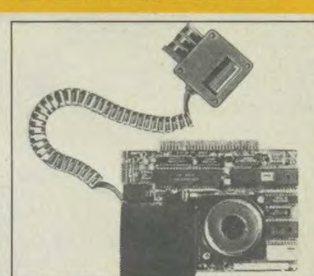
Sans avoir besoin de changer de moniteur, GENERAL vous propose un KIT COMPLET DE TRANSFORMATION MONITEUR ET CARTE VIDEO pour transformer votre PC 1512 en un ensemble haute résolution, graphique et texte. La lisibilité à l'écran est totalement transformée. Appareil en démonstration permanente chez GENERAL.

1690 F

GENERAL COM

la carte modem PC made in France à un prix GENERAL

Cette carte, fabriquée pour GENERAL, est agréée PTT. Elle constitue une révolution dans le monde de la télécommunication, compte-tenu de son rapport prix/performances.



GENERAL COM est une carte courte, compatible AMSTRAD PC 1512 et tout type de compatible PC XT/AT. Elle transforme votre PC en minitel, permet la connexion sur Transpac via le PAV et permet de communiquer entre PC. Elle est fournie avec un câble et une prise gigogne pour se brancher sur votre ligne téléphonique. Elle est également livrée avec un logiciel utilitaire très performant qui vous autorisera à émuler minitel en mode MDA, CGA, HERCULE et EGA, à sauvegarder des informations sur disque et à mémoriser les numéros de téléphone.

GENERAL COM permet d'interroger les banques de données Vidéotext. Les pages Vidéotext sont affichées en couleur, toutes les informations peuvent être capturées puis extraites en ASCII. Il est possible de les visualiser autant de fois que vous le désirez. La connexion à Transpac est possible via tous les logiciels Hayes.

Caractéristiques techniques : modem 1200/75 bauds, réversible, conforme à l'avis V23 du CCITT à numérotation et réponse automatiques (V25 et 25 bis). Transmission série asynchrone full duplex. Débit d'information : 1200 bits/seconde et 75 bits/seconde. Symétriseur de vitesse : 1200/12000 bauds. Support : réseau téléphonique commuté. Suivi de l'appel : reconnaissance des tonalités haut-parleur. Interface asynchrone : inclus COM1, COM2, COM3, COM4. Logiciel fourni sous MS DOS : co-résident, multifonctions, fenêtrage, menus déroulants, 7 modules : télécommunications, bases de données, éditeur, agenda, coupez/collez, calculette, services DOS. Carte courte : dim. 110x140 mm. Haute intégration, circuit 4 couches. Fonctions supplémentaires : RAM téléchargeable, encryptage, filtrage, téléchargement de programmes, gestion des numéros brulés.

990F TTC
Pose en notre atelier : +**490F**

GENERAL vous convie à profiter de sa Station Service DISQUE DUR

Sans rendez-vous, un de nos 4 techniciens informatique prendra en charge votre unité centrale et y intégrera, dans un délai moyen de 1 heure, le disque dur de votre choix. Les prix qui suivent sont pose et kit de fixation compris.

Disque dur 10 Mo avec contrôleur	**2490 F TTC**
Disque dur 20 Mo avec contrôleur	**3490 F TTC**
Disque dur 30 Mo avec contrôleur	**3990 F TTC**
Disque dur 40 Mo avec contrôleur	**4990 F TTC**
Lecteur 5"1/4 360Ko	**990 F TTC**
Lecteur 5"1/4 1,2Mo	**1690 F TTC**
Lecteur 3"1/2 700Ko	**1490 F TTC**
Streamer 40 Mo	**4590 F TTC**

Extension mémoire de 128Ko à 2 Mo : suivant extension, tarif de 490 F à 3500 F TTC

Quelques conseils de Marcel, notre "technologue", pour booster votre PC : remplacement du 8086 par une NEC V30 = meilleure rapidité de traitement des opérations **(495 F TTC)**; addition d'un 8087 à côté du 8086, pour augmenter considérablement la vitesse de calcul, idéal pour les tableurs du type Multiplan **(1590 F TTC)**.

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.

Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.

Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.

Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.

Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.

Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.

Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.

Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.

Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.

Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.

Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.

Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.

Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.

Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.

Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI , on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 8256 (Code 7121)	**115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	**105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	**105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040)	**95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.

Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.

Code 7015

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...

Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.

Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	**85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	**195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125)	**70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	**70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127)	**80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.

Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.

Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS
Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.

Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.

Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.

Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.

B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.

C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.

D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.

Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000 **800 F**

Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	**150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	**235 F**
JL BANK cassette	**50 F**
JL BANK disquette	**120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.

Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.

Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.

Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.

Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.

Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.

Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.

Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.

Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.

Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.

Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/ 2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs

Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.

Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.

Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.

Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23
Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23
Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR
Cassette	Code 8910 **250 F**
Disquette	Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.

Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 — Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 — Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.

Code 7168

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier

Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.

Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10

Code 2102

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.

Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.

Code 0000

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.

Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.

Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.

Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.

Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.

Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes)

6111

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.

B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).

C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites

D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.

E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.

Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES
HOUSSE CLAVIER 8256/8512	Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512	Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512	Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.

Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté — Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES MICRO

ACCESSOIRES ATARI

RALLONGE JOYSTICK EX2A **60F**
Ce câble de 20cm est pratiquement indispensable pour brancher un joystick sur votre 520 STF. Il est composé d'une prise SUB D male 9 voies, reliée par un cable de 9 connecteurs à une prise SUB D femelles 9 voies.

HOUSSE CLAVIER 520 STF/1040 ...... **85F**

HOUSSE MONITEUR ATARI **95F**

CORDON IMPRIMANTE **250F**
Ce cordon parallèle, identique à celui d'un PC relie l'ATARI ST à toute imprimante à port parallèle doté d'une PROM EPSON.

CORDON MINITEL **195F**
Il permet de relier un minitel à votre ST via la prise série.

CORDON SERIE/SERIE/MODEM **250F**
Ce cordon série permet de relier 2 ATARI ST entre-eux ou un ATARI ST avec un modem via les ports série.

MOUSE MAT **95F**
Petit tapis en néoprène pour faciliter le roulement de votre souris.

MEUBLE MICRO **495F**
meuble en PVC, teinte noire, très pratique pour ranger confortablement votre ST, son moniteur, une imprimante et une unité de disque supplémentaire.

JOYSTICK QUICKSHOOT II **69F**
voir accessoires CPC

JOYSTICK PRO 500 .... **195F**
voir accessoires CPC

JOYSTICK SWITCHJOY **195F**
voir accessoires CPC

RUBANS IMPRIMANTES

STAR NL 10 .... **85F**
BROTHER 1009 .... **95F**
EPSON LX 80 .... **69F**
EPSON LX 800 .... **95F**
ATARI SM M804 .... **95F**
AMSTRAD DMP 2000 .... **95F**
CITIZEN 120D **95F**
CITIZEN MSP 15 .... **139F**

DISQUETTES 3"1/2 135 TPI SF/DD
SONY / SCOTCH / MAXELL
pour ATARI 520 STF .... **pièce 17F**
par 10 : 14,90F
par 30 : 12,90F

DISQUETTES 3"1/2 135 TPI DF/DD
IEEE / DATATECH / SCOTCH
pour ATARI 1040 STF ou
MEGA ST II et IV .... **pièce : 19F**
par 10 : 17F
par 30 : 15F

BOITE DE RANGEMENT
10 DISQUETTES 3"1/2 POSSO **139F**

BOITE DE RANGEMENT
30 DISQUETTES 3"1/2 .... **99F**

BOITE DE RANGEMENT
60 DISQUETTES 3"1/2 ACCODATA
AVEC SERRURE **195F**

DISQUETTE NETTOYAGE
POUR LECTEUR 3"1/2 .... **90F**

HOUSSE CLAVIER 520STF ou 1040SFT **85F**

HOUSSE MONITEUR ATARI
MONO ou COUL **95F**

Boitier INTERCONNEXION ATM22 ... **250F**
Ce boitier permet de brancher un ATARI 520 ou 1040 sur 2 moniteurs couleurs ou monochrome. Il est muni d'un sélecteur.

ACCESSOIRES PCW

2E LECTEUR 5"1/4 POUR 8256 AVEC
LOGICIEL TIMDOS **2599F**
Se branche sur l'emplacement du 2e lecteur de disquette 3". 800 Ko de capacité switchable 40/80 pistes. Fourni avec l'utilitaire TIM DOS qui permet de convertir des fichiers de données MS.DOS et PC DOS au format AMSTRAD PCW, puis de les faire tourner avec les mêmes programmes version PCW.

MYNEA : super minitel pour PCW **830F**
Transforme un AMSTRAD PCW en minitel et le dote de facultés supplémentaires permettant d'importantes économies en temps de connexion.
MYNEA transforme votre PCW en minitel pour la consultation de tous les services télématiques et offre les facilités supplémentaires suivantes : mémorisation rapide des pages reçues pendant la connexion au serveur, sauvegarde des pages sur disquettes, impression des pages écran, impression automatique sur étiquettes des adresses de l'annuaire électronique, procédure de connexion automatique, extraction d'informations compatibles DBase II, fonctionne avec le modem du minitel ou avec tout modem V23 75/1200 bauds (non livré) et demande le raccordement d'une interface série (câble et interface non livrés). Manuel complet et détaillé.

CORDON MYNEA ou SYNEA **250F**
reliant l'interface série du PCW au minitel ou au modem.

SOURIS ELECTRIC STUDIO **1590F**
AVEC SON INTERFACE ET SON LOGICIEL GRAPHIQUE DE DAO.
La souris ELECTRIC STUDIO se compose d'un boitier interface qui se connecte sur le port d'extension situé au dos du moniteur 8256 et de la souris qui est reliée à cette interface par un cable de 1 M, muni d'une prise de type joystick. L'interface est munie d'un doubleur de bus qui permet donc d'utiliser à nouveau le port d'extension pour l'interface parallèle/série CPS 8256 (690 F) par exemple. La souris est constituée par un coffret en plastique de même couleur que le PCW coiffant une boule qui se déplace à votre gré sur une surface plane. La souris est munie de 3 touches pour cliquer. Le logiciel graphique qui se trouve d'ailleurs dans le coffret d'emballage de l'interface comprend 4 programmes graphiques et 2 fichiers utilitaires.

ART : ART est programme de création graphique pratiquement identique à celui du stylo d'ELECTRIC STUDIO. Il est composé d'icones, de menus et de tous les outils graphiques classiques. Il permet en plus la sauvegarde et la récupération d'une partie de l'image grâce à un utilitaire intégré au logiciel. Cette sauvegarde permet de recharger cette partie de l'image dans un autre dessin, de l'agrandir, de la réduire ou de l'inverser. Sachant qu'un écran occupe 20Ko de mémoire, cela permet de conserver un petit dessin sans utiliser le plein écran, ce qui sauve de la mémoire. Il permet enfin des dessins beaucoup plus précis et techniques que l'ELECTRIC PEN car on peut positionner le curseur au moyen de ses coordonées. Le résultat en est un positionnement ultra précis.

X-MOUSE : Ce programme est destiné à l'activation de la souris. Cet utilitaire permet d'utiliser la souris dans tous les programmes tournant sous CPM (DBase II, Multiplan, Wordstar, etc...).

SETBTN : Ce programme permet de redéfinir chaque touche de la souris en fonction des touches les plus utilisées dans le programme sous CPM. Le détail des codes de chaque touche est indiqué dans le manuel CPM du PCW. Lors d'un programme basic, on utilise également SETBTN. On peut dans certains programmes n'utiliser que les touches de la souris et maintenir ainsi le clavier déconnecté.

KILL MOUSE : Ce programme a pour fonction de désactiver la souris.

LISEZ-MOI : Ce fichier ASCII en français sert de page d'explication.

PROGRAMME D'UTILISATION DE LA SOURIS EN BASIC : ce programme explique comment se servir de la souris pour confectionner ou utiliser un programme basic.

THINGI DATA **79F**
Barette plastique se fixant sur la partie supérieure de votre moniteur au moyen d'un velcro et muni d'une pince pour tenir un document : idéal pour le traitement de texte.

ACCESSOIRES PC et COMPATIBLES

CABLE PARALLELE PC **250F**
(Sortie RS 232 male - entrée parallèle male)
Dans le monde des câbles, il y a 1000 qualités. Il y en a des bons, des très bons mais aussi des très mauvais. Tout dépend de la qualité des connecteurs, du sérieux des soudures, du blindage du cable, de l'épaisseur du cable, etc... GENERAL ne souhaite pas transiger sur la qualité de ces cables. Le cable parallèle PC qui a pour fonction de relier le PC à une imprimante à port parallèle est d'une qualité irréprochable. Il est du reste garanti 2 ans. Longueur : 2m.

CABLE SERIE PC **250F**
(sortie RS 232 male - entrée RS 232 male ou sortie RS 232 femelle - entrée RS 232 femelle) (à préciser). Caractéristiques identiques au cable parallèle PC.

CABLE SERIE MULTILINK
PROGRAMMABLE PC **250F**
(sortie RS 232 femmelle - entrée RS 232 male). Ses caractéristiques générales sont d'être muni de 10 switchs sur chaque prise, de 5 interconnexions et d'avoir une longueur de 3m. Ce cable est la solution à 95 % de tous vos problèmes de commutation.

HOUSSE CLAVIER PC 1512 .... **75F**

HOUSSE MONITEUR
+ CPU PC 1512 .... **75F**

QUICKSHOOT X **280F**
Manette de jeu pour PC muni de la carte controleur de 2 joysticks. Ce joystick est muni d'un axe court extra sensible qui se manie avec le pouce ou le pouce et l'index. Deux réglages sur la molette permettent un centrage précis du stick en position neutre. Ce joystick est également muni de 2 touches de tir ultra sensibles et d'un autofire débrayable.

CARTE CONTROLEUR 2 JOYSTICK
POUR PC 1512 ET COMPATIBLE **390F**
Bien que le PC 1512 soit muni d'une prise joystick, cette dernière est malheureusement inutilisable dans plus de 50 % des cas du fait de la mauvaise configuration des jeux, des joysticks ou de la prise. Il s'est donc avéré nécessaire d'utiliser une carte spécifique qui se met sur un des 3 slots du PC 1512. Cette carte est munie de 2 ports joystick. Branchez votre joystick sur l'interface, votre jeu détectera automatiquement la carte et vous aurez la satisfaction d'utiliser votre jeu à 100 % avec le Quickshoot X spécial PC.

DISQUETTE DE NETTOYAGE
POUR LECTEUR 5 P 1/4 .... **75F**

VENTILATEUR ETRI modèle 126 ...... **250F**
Le ventilateur ETRI 126 est prévu pour fonctionner dans le PC 1512. Il se place sous l'emplacement disque dur interne. Cet accessoire est important lors d'une utilisation prolongée du PC 1512, dans le cas de la formation par exemple ou lorsque l'on utilise une carte disque dur ou un disque dur.

HANDY SCANNER
CAMERON POUR PC **3990F**
L'HANDY SCANNER se présente sous la forme d'une souris qui scanne vos documents, textes et graphiques. Vous la déplacez sur votre document et vous en avez la représentation sur l'écran. Un logiciel d'exploitation est fourni avec la HANDY pour modifier tous les paramètres possibles, ainsi vous pouvez zoomer, incruster, reduire, etc... Le HANDY SCANNER est garanti 2 ans.

BOITIER DE COMMUTATION
2 IMPRIMANTES DATA 02 .... **490F**
Ce boitier permet de relier en mode série ou parallèle (préciser pour la commande) deux imprimantes à un ordinateur PC ou compatible. Il ne permet pas de les faire fonctionner simultanément mais de dispatcher le signal d'impression sur l'une ou l'autre des imprimantes.

ACCESSOIRE CPC

EXTENSION MEMOIRE VORTEX
POUR 464/664
256 Ko **1042F**

512 Ko **1388F**
Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC en démontant le couvercle. Cette extension vous permet de travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar, etc... Vous pouvez écrire des programmes en basic jusqu'à 288 Ko et travailler avec une RAM virtuelle ultra-rapide jusqu'à 448 Ko de capacité sous CPM 2.2.

ACCESSOIRES POUR TOUS LES ORDINATEURS

FILTRES ECRANS

MONITEUR MONOCHROME GT 65
464 et 6128 .... **160F**

MONITEUR COULEUR CTM 644
464 et 6128 .... **190F**

MONITEUR PCW et ATARI ST **220F**

MONITEUR MONOCHROME ou
COULEUR PC 1512 .... **250F**

Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car il sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

M.E.R.C.I. : DISQUE DUR PCW 10

10 MEGAOCTETS

- Full compatible CP/M Plus*
- Full compatible LOCOSCRIPT*
- Facile à brancher
- Temps accès moyen 85ms
- Capacité 10 millions de caractères

5990F HT
soit 7104F TTC

* Compatibilité Locoscript développée par Locomotive Software

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

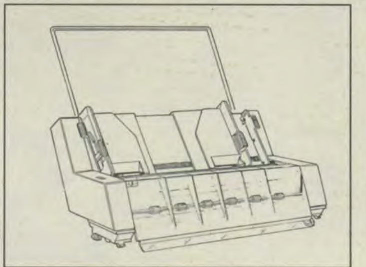
Disque dur de 10 Millions Octets (9,648 Millions formattés). Alimentation : 220V – 250V 50HZ. Puissance : 40 Watts. Température ambiante : + 5°C à 35°C. Humidité relative : + 8 % à 80 % non condensé. Température limite : – 40°C à + 60°C. Interface Winchester : Type ST506. Encodage : MFM. Temps d'accès moyen : 65 MS. Garantie 1 an pièces et main d'œuvre retour usine. Livré complet avec interface et utilitaires. Très facile à brancher.

UTILITAIRES

Formatc Permet de formatter le disque 10 Moct et de vérifier toutes les pistes. Correction automatique des erreurs des pistes mauvaises en affectant de nouvelles pistes.

SHIPC Permet le stockage des têtes pour le transport.

Introducteur feuille à feuille



Compatible PCW 8256/8512

1690F TTC

DEPARTEMENT SURPLUS

A saisir : 650 moniteurs 12"
Monochrome. Teinté vert. Résolution 640x200. Réglage son et haut-parleur incorporé. Idéal pour PC. Entrée vidéo composite DIN ou RCA avec cordon adaptation fourni.

PIECE	PAR 10	PAR 30 et +
690F	**650F**	**590F**





10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !
MULTIFACE 2



MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

570F

INTERFACE TV pour Amstrad CPC



Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART

dessinez avec votre CPC



Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, sprite, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395F

Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON 329F
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES 329F
Fonction utilitaire pour l'AMX

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*

Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.

350F

Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

SCANNER DART pour AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F

Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :	
pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F
Simulateur de présence	990 F
Jeux de lumière	990 F
Digitaliseur source vidéo	990 F

Fabrication Jagot et Léon

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S — **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D — **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ǀCPM,1" et "ǀCPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "ǀFormat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "ǀCode,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

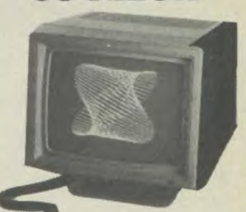
Vous pouvez choisir entre:
- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") F1-X (5,25") — **2790F**

M1-XRS (3.5") F1-XRS (5.25") — **2849F**

TRANSFORMEZ
votre CPC 464/664/6128 monochrome
en
464/664/6128 COULEUR



KIT COULEUR CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADE

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. Les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcade que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

RAID SOUTERRAIN
Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

RESQUILLEUR
Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8525 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F** Disc. 8906 **169 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

ANTIRIAD
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Excellent jeu d'arcade/aventure de chez US GOLD. Cette nouveauté était très attendue de tous ceux qui ont apprécié ce jeu sur Commodore. Du tir, de la réflexion et toujours un excellent graphisme.

APPENTICE
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu du style SORCERY. Sans doute un des logiciels les plus vendus chez GENERAL. Un rapport prix/performance imbattable.

ARKANOID
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le fameux casse briques. Le jeu de café favori est enfin disponible pour AMSTRAD. Des heures et des heures de jeu garanti passionnant. Le casse briques ARKANOID est une petite merveille qu'il faut absolument acquérir.

ASPHALT
Cassette **160 F** Disquette **190 F**
Excellent logiciel français de chez UBISOFT. ASPHALT est un jeu d'arcade et de tir qui est un peu du style METRO 2018. Vous devez lutter pour votre survie contre des adversaires impitoyables. Scénario très bien ficelé.

AU REVOIR MONTY
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Excellent jeu d'arcade de la race de GHOST'N GOBLIN ou FRUITY FRANCK. L'editeur anglais GREMLINS est bien connu pour la qualité de ses logiciels.

ADVENGER
Disquette **169 F**
Encore un bon jeu de chez GREMLINS. Du tir à tout va, une mission difficile, de l'arcade... ADVENGER a, ce qui ne gate rien, un bruitage très original.

BACTRON
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
L'un des best sellers de LORICIELS. Un mélange de PAC MAN et de tir d'arcade. Un petit bonhomme ma foi très sympathique et n'oubliez pas d'exiger le badge que vous offre en prime LORICIELS.

BACK REALITY
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONIC. Un bon rapport prix/perfomance pour un petit jeu sans prétention mais fort distrayant.

BALL BLAZER
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Encore un casse briques qui remporte un vif succès. Il faut dire que l'éditeur ACTIVISION est bien connu des fans d'arcade. Ce jeu est aussi bon qu'ARKANOID. Le choix sera difficile.

BALL BREAKER
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
L'un des meilleurs jeux de raquettes. BALL BREAKER est en 3D, les effets spéciaux sont superbes et le mur de briques que vous devez détruire mettra à rude épreuve vos réflexes.

BILLY LA BANLIEUE
Cassette **139 F** Disquette **198 F**
jeu d'action très rapide de chez LORICIELS. Excellents graphisme, animation et bruitage. Un best seller français qui a contribué au succès d'AMSTRAD. Billy le rocker court toujours à la recherche de fameux jeux vidéo et doit collecter des objets dans un ordre particulier. Il doit aussi faire des cadeaux car il a un grand cœur.

BOBBY BEARING
Disquette **169 F**
Superbe logiciel d'inertie du même style que MARBLE MADNESS. BOBBY FEARING vous confie le pilotage d'une boule dans un paysage de murets, de gouttières et passerelles. Haletant et passionnant.

BOB WINNER
Disquette **210 F**
Images digitalisées en 3D. Excellent jeu d'arcade de chez LORICIELS dans la même veine que Billy la Banlieue. Très distrayant mais simple à jouer. BOB est un androide mi-homme mi-machine. Tour à tour boxeur, champion de savate et roi du colt. Les tableaux transportent BOB de Paris à Londres. Incroyable graphisme.

BOMB JACK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Un terroriste a posé des bombes près de lieux historiques comme les pyramides. Sautant parfois, vous devez les récupérer avant qu'elles n'explosent toutes. Très amusant. Un best seller.

BREAK THRU
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Super logiciel de tir et d'arcade. Beaucoup d'action. A conseiller aux fanas du tir au joystick. Défoule après une bonne journée de travail.

CAPCOM 1942
Disquette **170 F**
Jeu d'arcade et de tir de chez ELITE, le grand éditeur anglais. C'est également un simulateur de pilotage. Facile à utiliser, ce logiciel pourra satisfaire les plus jeunes.

CAVES OF DOOM
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade dans le genre de CAULDRON I ou de SORCERY. Un bon investissement pour un excellent divertissement.

COBRA
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu de combat qui devrait plaire aux amstradistes les plus belliqueux. Bon graphisme et excellente animation. Un des meilleurs jeux d'arcade sur CPC édité par ELITE.

COLON
Cassette **109 F**
Des hordes d'insectes s'attaquent aux réserves alimentaires des colons. Vous êtes un robot armé d'un laser chargé de défendre les réserves. Un classique du genre.

DEEPER DUNGEONS
Cassette **90 F** Disquette **120 F**
Jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

DESPOTIK DESIGN
Cassette **140 F** Disquette **210 F**
Jeu d'arcade mettant aux prises des robots. Ce jeu, très actuel, satisfera les fanas de TRANSFORMERS. Très amusant et facile à utiliser.

DONKEY KONG
Cassette **109 F** Disquette **175 F**
Célèbre jeu de café avec le gorille KING KONG. Des trappes, des labyrinthes, des thèmes archi-classiques mais toujours distrayants. Excellent graphisme, édité par IMAGINE, le célèbre éditeur anglais.

EXPRESS RAIDER
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Un jeu d'arcade bien particulier puisque vous devez attaquer un train. Plein de péripéties et l'action à tout va. Bon graphisme.

FINDERS KEEPERS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS avec labyrinthe, petits bonhommes à attraper et plein d'action. Excellent graphisme.

FLY SPY
Cassette **29,90 F**
Encore un petit jeu d'arcade de MASTERTRONICS où il est question d'espion volant et d'autres péripéties du style de SOUL OF ROBOT.

FLASH
Cassette **149 F** Disquette **179 F**
1996 - Des envahisseurs venus du ciel. Ce logiciel de chez LORICIELS consiste, à bord de votre vaisseau, à détruire la flotte rebelle. Une formule très classique pour les maniaques du joystick.

GAUNTLET
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
ATARI GAME a signé là un de ses plus fameux jeux de café. Qui ne connait pas GAUNLET ? Par rapport au jeu de café, le graphisme est certes moins soigné mais il faut savoir que dans une machine de café, il n'y a pas moins de 5 à 6 microprocesseurs Z80 pour générer le graphisme, l'animation et le bruitage alors que sur le CPC, il n'y en a qu'un. Grand jeu de sorciers et de magie, choix entre 4 personnages possible. Beaucoup de guerriers vous veulent du mal.

GREEN BERET
Cassette **99 F**
Jeu de simulation guerrière dans le même esprit que COMMANDO. Les attaques des ennemis à la grenade, à la mitraillette, etc. Vous devez vous emparer d'un pont, d'une base ennemie, etc. Très vivant.

GUNSTAR
Cassette **129 F**
Il faut exterminer des envahisseurs extra-terrestres qui ne désirent que la destruction de la race humaine, sans compter une lutte à mort contre des astéroides fous. Excellent jeu, très rapide.

HEADS OVER HELL
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Un jeu d'arcade en 3 dimensions, ce qui n'est pas encore très courant. Superbe graphisme réalisé par OCEAN. Grande rapidité d'exécution, bruitages superbes, plus de 300 lieux à explorer. Des poissons sautent dans une poele et l'on est en prise avec des lapins en peluche magiques.

HOLLYWOOD BUST
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS. Un petit bonhomme est pris dans un labyrinthe. Parviendra-t-il à s'en échapper ? Excellent graphisme.

IKARI WARRIORS
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade et de situation guerrière. ce jeu remporte un très vif succès chez nos jeunes clients. Beaucoup d'animation, de graphisme et de bruit dans ce jeu réalisé par ELITE.

IMPOSSABALL
Disquette **169 F**
Tout l'art des rebonds en un logiciel qui vous mettra la tête à l'envers si vous ne réussissez pas à garder la maitrise de votre balle. Logiciel en 3D très original.

INTO OBLIVION
Cassette **29,90 F**
Jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS très amusant. Bon graphisme, du même style qu'APPENTICE.

JAIL BREAK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Simulation d'évasion. Vous devez vous évader d'une prison, ce qui n'est pas facile du tout. Ce bon logiciel de chez KONAMI devrait vous passionner. Le graphisme est magnifique.

KNIGHT RIDER
Cassette **99 F**
Tiré du célèbre feuilleton de la 5e chaine, K2000. KNIGHT RIDER vous permettra de piloter la célèbre voiture et vous fera participer à des super aventures. Génial.

KRAKOUT
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Encore un jeu de casse briques tel qu'on en trouve dans notre café favori. GREMLINS, l'éditeur, a réalisé là un jeu difficile. A réserver aux spécialistes du casse briques.

KRISTALL CASTLE
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
US GOLD signe avec KRISTALL CASTLE un de ses meilleurs jeux de café. Qui ne connait pas ce célèbre jeu ? Excellent graphisme, bruitage et animation superbes.

K. Y. A.
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Encore un logiciel de chez LORICIELS. K. Y. A. est un jeu d'arcade tout à fait traditionnel. Toutefois, il représente la nouvelle génération. Réalisé entièrement en langage machine, gage d'une très bonne animation.

THE LAST V8
Cassette **44,90 F**
Un des grands succès de MASTERTRONICS. Vous pilotez une grosse voiture américaine avec un tableau de bord très réaliste et vous voilà propulsé dans une série d'aventures époustouflantes.

LEGEND OF KAGE
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Encore un excellent jeu de café de chez IMAGINE. A moitié arcade, à moitié aventure, ce logiciel assez compliqué passionnera les amateurs du genre. Manignifique graphisme.

LIGHT FORCE
Disquette **159 F**
Scrolling vertical. Votre vaisseau s'élève dans un ciel étoilé et passe à travers des cités énergétiques adverses. Vous armez votre laser et... feu à volonté. Relief en 3D du paysage, une mission difficile dans un décor éblouissant.

LEVIATHAN
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec LEVIATHAN un jeu d'arcade et de tir à réserver aux fanas du joystick. Ames sensibles et romantiques s'abstenir.

MAGMAX
Cassette **109 F** Disquette **145 F**
Jeu de café bien connu des fanas. MAGMAX est enfin disponible chez AMSTRAD. Nul doute qu'il rencontrera un grand succès. Excellent graphisme.

MARACAIBO
Cassette **120 F** Disquette **200 F**
Ce jeu d'arcade de chez LORICIELS est d'un honnête niveau. Pas trop original, il est toutefois proprement réalisé et bénéficie d'une rapidité d'action satisfaisante.

MARBLE MADNESS
Cassette **129 F**
Le principe du jeu consiste à amener une boule à travers une suite de parcours de difficultés croissantes. Les plateformes sont reliées entre elles par des toboggans et des passerelles. Jeu très difficile où tout intervient : la gravité, l'inertie, etc...

MARTIANOIDS
Cassette **109 F**
Aux commandes d'un droide, vous devez défendre votre aéronef attaqué par les barbares. Dessin en 3D. Recharge des batteries régulière. Bonne animation.

METROCROSS
Cassette **105 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec METROCROSS un de ses meilleurs logiciels d'arcade. Beaucoup d'action et de dangers vous guettent. Pour les fanas du joystick.

MIAMI VICE
Cassette **109 F**
2 policiers bien connus sont chargés d'arrêter le trafic de la cocaine à Miami. Il s'agit, avec votre véhicule, de vous emparer des bandits. Très bien fait sur le plan du réalisme.

MOLECULEMAN
Cassette **29,90 F**
jeu d'arcade en 3D. Vous êtes une molécule au milieu d'un labyrinthe en 3 dimensions. La radioactivité réduit votre énergie. Heureusement, vous trouvez de l'argent pour construire des bombes et alors, vous pouvez construire votre propre labyrinthe. Excellent logiciel pour un prix vraiment modique.

MONTERRAQUOUS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade sans prétention de MASTERTRONICS. Une bataille contre des robots dans un genre de labyrinthe. Du déjà vu, mais bien réalisé, avec une bonne animation.

NEXUS
Disquette **159 F**
Le héros est karatéka, agent secret et microinformaticien. Vous devez aider NEXUS, puissante organisation de contre-espionnage, et retrouver l'un de vos amis, perdu depuis peu. L'écran est à plusieurs fenêtres et vous devez démasquer les mauvais agents parmi vos amis. Passionnant.

NEMESIS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Dans les grottes d'un monde hostile, vous ne pouvez vous défendre qu'avec votre laser. Vous devez piloter votre soucoupe volante habilement pour éviter les murs de la grotte. Excellent logiciel, intéressant, édité par le célèbre KONAMI.

NEMESIS - THE WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Sympathique jeu d'arcade de chez MARTECH. Sensiblement le même thème que NEMESIS. Bon graphisme. Pour les fanas du tir au joystick et qui ont les nerfs solides.

ONE
Cassette **139 F**
Logiciel de chez EPIX. Ce programme met en valeur les qualités de l'AMSTRAD : excellent graphisme, animation très rapide. Un point faible : le bruitage.

ONE MAN AND HIS DROID
Cassette **29,90 F**
Vous êtes gardien de troupeau dans l'espace et vous devez attraper les ramboides avec votre droid. Ensuite, vous devez faire rentrer votre troupeau dans la caverne. Très amusant.

PALITRON
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
PALITRON est un robot radioguidé. Son but : détruire de dangereux cristaux. Très belle animation pour une stratégie complexe. Votre engin se déplace dans un labyrinthe de couleurs. Effets 3D. Programme très complexe.

PARABOLA
Cassette 129 F
Bruce le Robot veut rentrer chez lui. Il doit se recharger régulièrement en ramassant des disques d'énergie et éviter les gardes et les mouvements erratiques de certains disques.

PIPELINE 2
Cassette 29,90 F

LES PYRAMIDES D'ATLANTIS
Cassette 150 F
Vous êtes prisonnier dans le labyrinthe intérieur d'une pyramide. Il faut vous en échapper et éviter les pièges. Encore un bon logiciel de chez LORICIELS.

RAD ZONE
Cassette 29,90 F

RELIEF ACTION
Cassette 160 F Disquette 200 F
Tu es le seul survivant d'une mission scientifique dans l'espace. Les autres ont été massacrés par une étrange créature. Le seul moyen pour se sauver est d'arriver jusqu'à la navette de secours mais il y a beaucoup d'obstacles sur le chemin.

SCOOBY-DOO
Cassette 99 F Disquette 169 F
SCOOBY a perdu ses amis alors qu'ils visitaient un chateau en ruine. Des fantomes et des démons apparaissent aux seuils des portes, bien décidés à l'empcher de les retrouver. Allez vous réussir à vous frayer un chemin pour les délivrer.

SHORT FUSE
Cassette 29,90 F
BORIS pose des bombes partout, dans les plus grandes capitales du monde et vous avez à chaque fois 9 secondes pour la désamorcer.

SPINDIZZY
Disquette 145 F
Jeu d'arcade en 3D. Le but, dresser la carte d'un étrange monde artificiel, suspendu dans l'espace. Beau graphisme futuriste et très coloré. Plus vous allez vite et plus votre mission sera récompensée.

STAIRWAY TO HELL
Cassette 90 F
15 cavernes au centre de la terre. Comment échapper au diable et à ses redoutables pièges ? Très beau graphisme.

STARBOY
Cassette 49 F
Jeu d'arcade. Vous venez de débarquer au pied d'un univers inconnu. Vous devez monter de tableau en tableau, tout en évitant les multiples mines, robots et projectiles qui vous harcèlent tout au long des couloirs.

STARGLIDER
Cassette 149 F Disquette 199 F
Ce combat spatial s'appuie sur un graphisme en 3D. Votre vaisseau va parcourir l'espace afin de détruire les ennemis. Le tableau de bord est superbe et l'animation très rapide.

STORM
Cassette 29,90 F
Corinne, la femme de Storm le guerrier est prisonnière dans le laboratoire de Una Cum. Pour la libérer, vous devez ouvrir la porte du laboratoire mais attention, d'autres dangers vous guettent à l'intérieur. 1 ou 2 joueurs.

STORM 2
Cassette 44,90 F
Une autre aventure de STORM.

SWEEVO'S WORLD
Cassette 120 F Disquette 169 F
Jeu d'arcade avec LAUREL et HARDY.

TRAIL BLAZER
Disquette 169 F
Avec une boule, vous pouvez rester sur un tapis roulant qui défile devant votre écran. Ce tapis n'erst pas uniforme, parfois il fait rebondir la balle, parfois il tourne, accélère. Logiciel passionnant, un des meilleurs du genre. On ne s'en lasse jamais.

TEMPEST
Disquette 169 F
TEMPEST met en place une figure géométrique tissée de fils. Placé à une extrémité, vous devez empêcher de méchants cubes de vous y rejoindre, mais la destruction d'un cube provoque un éclatement qui peut vous anéantir. Très original.

TARZAN
Cassette 109 F Disquette 159 F
TARZAN est parti à la recherche de JANE qui est prisonnière d'une tribu. Tout y est : les singes, les tigres, la peau de léopard, les flèches empoisonnées. Superbe jeu d'aventure/arcade graphique.

V
Disquette 169 F
Des aliens reptiles ont réussi à prendre le contrôle de la terre et à encercler l'humanité. C'est à vous que revient le devoir de détruire leur vaisseau mère.

XARX
Cassette 119 F Disquette 159 F
A bord de votre vaisseau NIK-NIK, vous pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

Z COMME ZARK VADOR
Cassette 109 F Disquette 169 F
En scrolling, vous devez détruire les portes de téléportation. Votre objectif : anéantir l'ennemi et collecter l'énergie. Votre engin est sensible aux moindres sollicitations. Excellent graphisme.

ZOIDS
Cassette 110 F Disquette 169 F
Dans la terrible guerre qui oppose les ZOIDS BLEUS aux ZOIDS ROUGES, volez au secours des premiers et faites corps avec la machine ZOID pour anéantir les méchants à jamais.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

ATLANTIS
Cass. 8268 149 F Disq. 8269 199 F
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

BATMAN
Cass. 8064 119 F Disq. 8094 189 F
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 295 F
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 115 F Disq. 8606 195 F
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 169 F Disq. 8678 195 F
Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DOSSIER G
Cass. 8313 149 F Disq. 8314 199 F
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

EDEN BLUES
Cass. 8491 115 F Disq. 8491 195 F
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 149 F
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 99 F
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 180 F Disq. 8112 200 F
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 245 F
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 95 F
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

MANDRAGORE
Cass. 8425 195 F Disq. 8498 295 F
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MERCENAIRE
Cass. 8650 169 F
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 210 F Disq. 8437 270 F
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 149 F Disq. 8025 220 F
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 159 F Disq. 8144 195 F
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 149 F Disq. 8156 195 F
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 169 F
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroique pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

ORPHEE
Disq. 8497 249 F
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 115 F Disq. 8045 165 F
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

SNOW BALL
Cass. 8532 99 F
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

THE HOBBIT
Cass. 8181 225 F
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

VERA CRUZ
Cass. 8413 240 F Disq. 8495 290 F
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

WARRIOR
Cass. 8406 135 F
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 149 F
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 90 F Disq. 8091 140 F
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 195 F
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

L'AFFAIRE SYDNEY
Cassette 169 F Disquette 220 F
Enigme policière de haut niveau, réalisée par l'équipe de VERA CRUZ. Cette nouvelle et passionnante aventure vous tiendra longtemps en haleine. Graphisme très soigné comme tous les logiciels INFOGRAMMES.

ASTERIX
Cassette 109 F Disquette 169 F
ASTERIX LE GAULOIS en logiciel. C'est désormais fait grace à MELBOURNE. Vous retrouverez dans ce jeu d'aventure les différents personnages de votre bande dessinée favorite. Excellent graphisme.

LES AVENTURES DE JACK BURTON
Cassette 125 F Disquette 175 F
Ce jeu de chez ACTIVISION relate l'histoire de JACK BURTON. Tiré du film, ce logiciel américain est fort bien réalisé. Le graphisme est très riche en couleurs et l'histoire passionnante pour celui qui comprend un peu l'anglais.

BARBARIAN
Cassette 105 F Disquette 165 F
Tiré du célèbre film, BARBARIAN vous amènera dans les combats épiques de la préhistoire où une vie ne vaut rien et où les adversaires s'affrontent avec une cruauté effroyable. La loi de la jungle. Magnifique graphisme et beaucoup de sang. Le joueur affronte dans un duel à l'épée 7 guerriers d'habileté croissante jusqu'au duel final contre DRAX.

BIG BANG
Disquette 290 F
Encore un bon jeu d'aventure de chez FIL. Ce jeu français vous fera pénétrer dans des mondes étranges. Superbe graphisme, jeu très long qui vous tiendra longtemps en haleine. Pas facile pour les débutants et les tout jeunes.

COSA NOSTRA
Cassette 150 F Disquette 200 F
Jeu policier et d'aventure graphique édité par LORICIELS. C'est le milieu de la mafia à Chicago. De nombreux pièges vous attendent et un tir de mitraillette peut vous rayer rapidement de la liste des vivants. Excellent graphisme.

DEMAIN HOLOCAUSTE
Disquette 249 F
CHIP, éditeur français, a réalisé ici un excellent jeu d'aventure et de simulation. La complexité est assez grande et devrait satisfaire les plus difficiles. Excellent graphisme.

DESPOTIC DESIGN
Cassette 129 F Disquette 199 F
Installé au centre du monde, là où nait la vie, un aventurier entouré de ses robots a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés des pirates. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes. Exceptionnel jeu d'arcade, de stratégie et d'aventure en 3D.

DEVIL'S CASTLE
Cassette 159 F Disquette 220 F
DEVIL'S CASTLE, le chateau du diable est un excellent jeu d'aventure. Il ressemble à SORCERY : même scénario, avec en plus de la rapidité et des difficultés innatendues. Pas toujours original mais toujours distrayant.

DRAGON'S LAIR
Cassette 99 F Disquette 169 F
Neuf épreuves d'arcade devraient vous permettre de sauver la fille du roi. Il faut vaincre le dragon, ce qui n'est pas facile. Excellents graphisme et animation.

DRAGON'S LAIR II
Cassette 109 F Disquette 169 F
Suite de DRAGON'S LAIR avec une animation encore plus superbe, proche du dessin animé.

ETHNOS
Disquette 230 F
Encore un bon jeu d'aventure de chez CHIP, cet excellent éditeur français. L'histoire, simple, mais pleine de pièges et d'innatendu satisfera les amateurs du genre. Bonne animation.

FER ET FLAMME
Disquette 295 F
Ce super jeu d'aventure se déroule à l'époque de la chevalerie. Des centaines de graphismes, des énigmes à résoudre, une aventure qui vous tiendra en haleine. Un des meilleurs logiciels d'aventure sur AMSTRAD.

FEUD
Cassette 29,90 F
Petit jeu d'aventure et d'arcade pour CPC 464. Comme pour la plupart des logiciels MASTERTRONICS, la présentation est soignée et le scénario bien ficelé. Un bon rapport qualité/prix. Il faut d'ailleurs savoir qu'il y a des fanas de MASTERTRONICS et que ces derniers n'acquèreront que des logiciels de cette marque.

LA FORMULE
Cassette 109 F Disquette 169 F
Le professeur NITRO doit reconstituer la formule de l'antidote qui lui rendra la liberté. Le scrolling multidirectionnel vous permet d'emprunter des trajets divers mais encombrés par des détritus. Le professeur NITRO parviendra-t-il à sortir de sa poubelle ?

GOLDEN TALISMAN
Cassette 44,90 F
Partez à la recherche du talisman d'or. La route est semée d'embuches et les pièges multiples. Encore un bon jeu de MASTERTRONICS.

THE GREAT ESCAPE
Cassette 109 F Disquette 155 F
Tiré du film La Grande Evasion avec Steve Mac Queen, ce logiciel est tout à la fois de l'arcade, du tir, de l'aventure avec les pièges tendus pas les allemands qu'il faut déjouer. Un excellent logiciel de chez OCEAN de la même veine que BATMAN.

HARRY AND HARRY
Disquette 230 F
Super énigme policière avec inspecteur, bandit, poursuite, etc... ERE INFORMATIQUE nous a habitué à des logiciels de qualité et celui-ci ne faillit pas à la règle. Vous êtes le détective privé et vous êtes kidnappé à la place du professeur Harrisson. Un but : vous échapper.

INCANTATION
Disquette 219 F
Logiciel d'aventures fantastiques et magiques de chez FIL. Un genre nouveau et un peu effrayant qui devrait combler les amateurs du genre. Superbes tableaux et très belle présentation du jeu.

INERTIE
Cassette 109 F Disquette 169 F
Une fusée robot dans des planètes labyrinthes où sont tenus prisonniers des savants, derniers remparts de l'humanité menacée. Vous êtes le sauveur. Les planètes n'ont pas de gravité et c'est l'impulsion de départ qui donne la direction. Beau graphisme.

KRAFTON ET XUNK
Cassette 115 F Disquette 195 F
Extraordinaire jeu d'aventure en 3D de chez ERE. L'un des plus grands best sellers chez GENERAL. Nombreux tableaux, graphisme admirable. Une aventure fascinante pour jouer en famille.

LITTLE COMPUTER PEOPLE
Disquette 150 F
Jeu très original. Dans une maison de poupée vit HARRY, petit personnage très sympathique, très affectueux. Il a des réactions humaines et déprime si vous ne vous occupez pas de lui. C'est en fait un parfait compagnon dont vous connaitrez rapidement les besoins que vous devrez satisfaire.

THE LAST MISSION
Cassette F Disquette F
Jeu d'aventure et d'arcade. Bataille de l'espace, de chars galactiques, de robots, THE LAST MISSION avec son excellent graphisme devrait plaire aux amateurs du genre.

LIVINGSTONE SUPONGO
Cassette 150 F Disquette 220 F
Vous partez à la recherche du Docteur Livingstone. Dans la jungle, de nombreux dangers vous guettent : tigres, tribus hostiles, piranhas, torrents tumultueux, etc... Parviendrez-vous à retrouver le docteur ?

MARCHE A L'OMBRE
Cassette 149 F Disquette 220 F
On vous a volé votre mob et vous devez en rattraper les morceaux pour amener votre meuf au concert. Des voyous vous cherchent querelle. Le logiciel est fourni avec le disque de Renaud.

MANHATTAN
Cassette 145 F Disquette 180 F
Ce jeu d'aventure a été tiré du film MANHATTAN. Pour ceux qui ont vu le film, il s'agit d'une énigme policière à résoudre. Bon graphisme et belle animation.

MASQUE
Disquette 195 F
Encore une bonne énigme policière que vous résoudrez grâce à votre perspicacité. Excellent logiciel. Les tableaux sont très détaillés et le graphisme est superbe.

MISSION TORPEDO
Disquette 230 F
Passionnante aventure policière éditée par ERE. Dans la lignée de SRAM, d'EDEN BLUES ou de PACIFIC, ce logiciel est fort original. Excellent graphisme et une fin surprenante.

NITROGLYCERINE
Cassette 109 F Disquette 199 F
Les aventures de LUCKY LUKE sur micro. Le jeu est divisé en plusieurs phases : action, réflexion, duel au six coups. Excellent graphisme dans le style de MORIS le dessinateur.

LE PACTE
Disquette 220 F
Grand jeu d'aventure de LORICIELS. Bon graphisme, beaucoup de tableaux, un scénario passionnant. Un bon logiciel français qui ne vous décevra pas.

PASSAGERS DU TEMPS
Disquette 230 F
Tout nouveau jeu d'aventure de chez ERE. Une grande saga dans l'espace. Très beaux tableaux, graphisme soigné. Passionnant. Votre oncle inventeur a disparu dans sa villa où pullulent les surprises. Vous trouverez entre autres une étrange machine qui lance un véritable défi à la raison...

PASSAGERS DU VENT
Disquette 299 F
Le grand succès d'INFOGRAMES. Dans un magnifique coffret, vous trouverez un logiciel d'aventure qui vous mènera sur un grand voilier dans des aventures palpitantes. A acquérir absolument, aussi fascinant qu'ORPHEE.

PASSAGERS DU VENT II
Cassette 290 F Disquette 290 F
Suite des PASSAGERS DU VENT, poursuite et nouvelles aventures.

PAWN
Disquette 240 F
Vous voyagez dans un monde étrange, vous transportez un message sans saisir parfaitement les raisons de votre mission. Logiciel étrange et très sophistiqué. Pour les amateurs de logiciels curieux.

PROHIBITION
Cassette 129 F Disquette 210 F
Encore un bon jeu d'aventure de chez INFOGRAMES. Une présentation toujours aussi soignée, des graphismes saisissants de réalisme. Un jeu qui vous procurera de longues heures de réflexion.

ROBINSON CRUSOE
Disquette 199 F
Après la lecture du roman de Daniel DeFoe, vous pourrez vous sortir des mauvaises situations de Robinson et retrouver la civilisation. Excellents graphisme et animation.

SABOTEUR
Cassette 149 F Disquette 195 F
Vous êtes mercenaire et les arts martiaux n'ont plus aucun secret pour vous. Vous allez prendre un bateau, saisir une liste de mercenaires et vous échapper avec un hélicoptère, le tout sans perdre de temps.

SABOTEUR II
Cassette 119 F Disquette 169 F
Il s'agit ici d'une héroine. Tout le reste, aventure, scénario, décors, sont indentiques à SABOTEUR. La mission est toujours aussi passionnante.

SAPIENS
Cassette 140 F Disquette 200 F
Plus de 3 millions de lieux différents. Tu es TAUROC, homme de néanderthal et tu parcours les plaines et les collines pour survivre dans un monde hostile et sauvage. A chaque jour sa peine, à chaque tableau son histoire.

SARACEM
Cassette 109 F Disquette 169 F
De jeunes soldats aventureux sont prisonniers des indiens Saracems. Vous devez les retrouver et tuer le cher des Saracems sur un parcours semé de pièges et d'embuches.

LE SECRET DU TOMBEAU
Cassette 160 F Disquette 200 F
Archéologue, vous partez à la recherche d'une pierre dans la forêt amazonienne. Cette pierre vous permettra de parvenir à la pyramide des aztèques. Mais que de pièges, de passages secrets, de gardiens menaçants pour parvenir au tombeau...

SHOCKWAY RIDER
Cassette 109 F Disquette 159 F
Les motards vont faire la tournée du SHOCKWAY. C'est à dire passer par une douzaine de quartiers différents et faire face à divers dangers : voleurs, bandes adverses, passants à éliminer, etc... Etes-vous de vrais durs ?

SPELLBOUND
Cassette 44,90 F
Vous êtes le chevalier magique parti au secours de votre précepteur et de sept autres innocents. Ce jeu d'adresse et d'aventure utilise un menu fenêtre très performant.

SRAM 1
Disquette 195 F
Aventure en 3 langues : français, anglais, allemand. Un ermite et une sorcière vous appelent au secours pour aller libérer le Roi prisonnier du Grand Prêtre. Très beau graphisme et beaucoup d'humour.

SRAM 2
Disquette 220 F
Le but du jeu est d'assasiner le Roi tyran pour que le Grand Prêtre retrouve son pouvoir. C'est l'inverse de SRAM 1.

STRYFE
Cassette 100 F Disquette 220 F
Vous incarnez de bons gnomes aux prises avec de méchants monstres au cours d'un dangereux périple qui vous entrainera de chateaux en abbayes, de villages en places fortes afin de débusquer le Maitre des Démons qui vous harcèle.

TEMPLIERS
Disquette 220 F
Choissisez votre type de personnage, entrainez-le au combat ou initiez-le à la magie et choisissez l'un des 4 programmes. Tout est prêt pour l'aventure... TEMPLIERS vous entrainera dans l'univers fantastique des contes médiévaux. Enfin, un jeu de rôle étonnant.

TOP SECRET
Disquette 240 F
Fervent partisan de votre président, vous apprenez que ce dernier vient d'être victime d'un coup d'état et est détenu dans une prison au sud de la capitale par des guérilleros. Vous vous transformez en agent secret pour secourir votre président.

WARLOCK
Cassette 110 F Disquette 160 F
Vous êtes le diabolique DOCHLORD, prisonnier des forces du bien dans votre chateau. Vous avez des potions qui vous permettent de vous transformer en goblins ou en troll. Trouvez le cristal du pouvoir pour combattre le sorcier blanc.

ZOMBIE
Cassette **140 F** Disquette **169 F**
Les morts vivants envahissent la planète et se nourissent de la chair des vivants. Vous vous sauvez en hélicoptère mais vous allez manquer d'essence. Votre but : en trouver. Mais attention, gare aux Freak's Angels.

ZOXAN
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
12 jours de combats et de voyages dans l'espace où il faut détruire tous les vaisseaux ennemis avant d'arriver sur Hullm. Puis, vous allez tenter de délivrer les habitants d'Hullm. Découvrez les passages secrets, évitez les gardes et les labyrinthes.

ZUB
Cassette **44,90 F**
Malgré votre réputation de tire au flanc, le roi ZUB vous charge d'une mission à travers l'espace. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. Musique, graphisme et effets spéciaux dus à l'apesanteur sont très réussis.

1001 BC
Cassette **195 F** Disquette **199 F**
Encore un best seller de chez ERE INFORMATIQUE. Pour ceux qui ont aimé SRAM ou PACIFIC, 1001 BC est une odyssée qui les passionnera. Bruitage et graphisme très propres.

FUTUR NIGHT
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
GREMLINS a signé là un bon jeu d'aventure dans la veine de FAIRLIGHT. Il y a également de l'arcade. Graphisme, bruitage et animation parfaits.

LE MYSTERE DE PARIS
Disquette **195 F**
Une machine infernale au cœur de Paris. JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique. Un jeu nouveau à chaque partie.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

AMERICA'S CUP
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de voile très connu des fanas. Vous participez à l'AMERICA'S CUP ce qui n'est pas rien. A vous de piloter au mieux votre voilier en fonction du temps, du vent, des courants, etc...

5A SIDE SOCCER
Cassette **44,90 F**
Encore un jeu de FOOTBALL et à un prix foudroyant. La qualité n'est pas négligée et vaut largement certains jeux coutants plus du double. N'existe malheureusement pas en disquette.

ATHLETE
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
LORICIELS, le génial éditeur de logiciels français a sorti enfin un logiciel de simulation sportive pluridisciplinaire. ATHLETE est saisissant de réalisme et mettra à rude épreuve vos joysticks. Vive les microswitchs.

FRAME
Cassette **125 F** Disquette **179 F**
Super jeu de bowling. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Graphisme superbe. A conseiller aux fans de MACADAM BUMPER et autres COBRAZ PINBALL.

HYPER BOWL
Cassette **29,90 F**
Super jeu de bowling de MASTERTRONICS. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Excellent graphisme. Prix très compétitif.

JEUX SANS FRONTIERES
Cassette **109 F**
Le célèbre jeu de la télé sur logiciel. Série de nombreux jeux très distrayants. Ce vrai jeu familial se joue à plusieurs.

KONAMI'S GOLF
Disquette **180 F**
Grand simulateur de golf, de loin le meilleur pour AMSTRAD. Exercez vous sur ce 18 trous et vous deviendrez un virtuose du club. Plusieurs niveaux de difficulté. Très beau graphisme.

LEADER BOARD
Cassette **120 F** Disquette **175 F**
US GOLF a signé avec LEADER BOARD un de ses plus beaux logiciels. Cette simulation sportive de golf vous fera croire que vous êtes le nouveau Ballesteros des greens. Beaucoup de difficultés et de doigté pour parvenir au 18e trou. Bonne chance.

LEADER BOARD TOUR
Cassette **60 F F** Disquette **115 F**
La suite de LEADER BOARD avec un circuit sur les principaux terrains de golf. Le tout à un prix vraiment compétitif.

VOLLEY BALL
Cassette **140 F** Disquette **198 F**
Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur ou bien simplement de regarder l'ordinateur jouer tout seul. Le scrolling de l'écran s'adapte à merveille aux différents mouvements de la balle et des joueurs sur tout le terrain.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

THAI BOXING
Cassette **89 F** Disquette **129 F**
Les boxeurs thailandais sont renommés pour leur agilité. Les coups foudroyants du karaté et les dons de la boxe réunis dans un seul but, infliger le plus de douleur possible à l'adversaire. Six décors fantastiques.

UCHIMATA
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Simulation de judo en 3D. Le consultant technique d'UCHIMATA n'est autre que BRIAN JACKS, ceinture noire. Il a gagné 11 fois les championnats d'Angleterre. Prises époustouflantes, séquences animées encore jamais vues.

YEAR KUNG FU 2
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
Dans YEAR KUNG FU, vous avez appris à survivre aux attaques des maitres en art martiaux. Dans YEAR KUNG FU 2, vous devez vous mesurer à des adversaires encore plus redoutables et encore mieux armés.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LA BATAILLE DES BREVETS
Cassette **199 F** Disquette **229 F**
Excellent logiciel économico-éducatif. Ce jeu de simulation économique réalisé par l'éditeur MPS remporte un vif succès. Il ne présente pas trop de difficulté pour les jeunes amateurs.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroique. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicopère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

ACADEMIX
Disquette **169 F**
Dans le même style que TAUCETI, nous sommes en 2213. Pour réussir son diplôme de pilote, il faut réaliser sur un simulateur 20 missions en 5 niveaux. Réflexes, rapidité, finesse, telles sont les qualités exigées pour devenir un bon pilote.

ACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de pilotage et de tir. Un des meilleurs du genre. Vous devez bombarder les unité ennemies au sol et échapper aux attaques de l'adversaire. Une mission de combat fascinante.

ACE OF ACES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Du tir pur. Pour les fanas du joystick, ça barde. Les ennemis sont partout et seul un tir d'enfer vous permet de vous en tirer. Excellents graphisme et bruitage.

ACROJET
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote etr vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

BLUE WAR
Disquette **200 F**
Simulateur de pilotage de sous-marin. BLUE WAR vous permet de torpiller les convois ennemis mais gare aux escorteurs et aux charges sous-marines. Très distrayant.

ENDURO RACER
Cassette **105 F** Disquette **150 F**
Le simulateur fait de vous un pilote de motocross dans une course d'enduro. Très amusant. Un best seller parmi les meilleurs simulateurs, créé par l'éditeur américain ACTIVISION.

FORMULA ONE SIMULATEUR
Cassette **29,90 F**
Simulateur de courses de voitures de formule 1. Bien que moins sophistiqué que 3D GRAND PRIX, ce logiciel satisfera les fanas de pilotage à petit budget.

GRAND PRIX 500CC
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Super course de moto de chez LORICIELS. Vous avez deux tableaux, l'un pour votre adversaire, l'autre pour vous. Effet saisissant, gare aux chutes à 200 km/h. Beaucoup moins dangereux toutefois que dans la réalité.

INFILTRATOR
Cassette **119 F** Disquette **189 F**
Simulateur de vol d'hélicoptère mais aussi mission d'espionnage dans une base ennemie. Très réaliste. Choix de plusieurs missions. Apprentissage. Une fois pénétré dans la base à l'aide de faux papiers, il va vous falloir prendre en photo des documents confidentiels.

MLM 3D
Cassette **160 F** Disquette **220 F**
Simulateur de conduite de véhicule lunaire de chez CHIP. Pilotez sur la lune sans danger grâce à votre joystick. Très amusant. Excellent graphisme.

SCALECTRIX
Cassette **109 F** Disquette **160 F**
Simulateur de course automobile où vous créez le circuit. Se joue à 1 ou à 2. Vous pouvez percuter, pousser ou même écraser l'autre voiture. 3 sortes de courses, différentes longueurs de lignes droites, véritable effet de dérapage.

SILENT SERVICE
Cassette **99 F** Disquette **159 F**
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

SPEEDKING
Cassette **29,90 F**
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à défier leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

SUPER CYCLE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Encore un bon simulateur de chez EPIX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux glissades dans les virages.

TOP GUN
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitraillette successifs.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

PSYCHOTEST
Cassette **100 F** Disquette **135 F**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.
distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

ARMYMOVES
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fanas de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

BATTLEFIELD GERMANY
Cassette **119 F** Disquette **199 F**
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

SENTINEL
Cassette **125 F** Disquette **180 F**
Encore un bon jeu de stratéfie de FIREBIRD. Le but est de remplacer la sentinelle dans sa fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

TOBROUK 42
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Tobrouk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera le souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

M'ENFIN
Cassette **159 F** Disquette **210 F**
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

TENSIONS
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratégie redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

TRIVIAL PURSUIT
Cassette **220 F** Disquette **290 F**
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

VEGAS POKER
Cassette **29,90 F**
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les goûts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un passionnant jeu de guerre).

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

BIG 4
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Esprit, Saboteur, Crystalmass.

MASTERTRONICS Nº 1
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

MASTERTRONICS Nº 2
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

MASTERTRONICS Nº 3
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

GOLD HITS Nº 2
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

HITS COLLECTION
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

HITS Nº 1
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS Nº 2
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

HITS Nº 3
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

HIT PACK 1
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

HIT PACK 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Scoobidoo, 1942, Antiriad, Jet Set Willy.

KONAMI'S COIN-OP HIT
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

LES LAUREATS
Cassette **175 F**
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

MGT + BACTRON
Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

MICROPOOL HITS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Starion, Rock Wrestle, Exploding Fist.

THE MILLION 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
3 jeux : Fighter Pilot, Kunf Fumpster, Rambo.

NOW GAMES IV
Cassette **109 F**
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a kill.

OCEAN'S ALL STAR HITS
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

PACK JEUX Nº 2
Cassette **145 F** Disquette **195 F**
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

PAQUET CADEAU FIL
Disquette **195 F**
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfright, V, The way of the tiger.

STARGAMES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1º) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2º) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2e DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

ASSIMIL
Cassette **570 F** Disquette **590 F**
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'une pédagogie scolaire, la méthode ASSIMIL vous apprend réellement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

CALCUL MENTAL
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

CALCUL CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F F**
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

CALCUL CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Un programme EUROGICIEL.

CALCUL CM2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spécialisée dans le logiciel scolaire, reprend les programmes de CM2 de l'Education Nationale sur le plan des maths.

CALCUL ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel éducatif de EUROGICIEL. La préparation à l'entrée en 6e est capitale pour les élèves. Ce logiciel clair et simple devrait les aider à passer ce seuil difficile.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

COLORIAGE
Cassette **100 F**
Logiciel EUROGICIEL pour les touts petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

COLORIAGES + ENSEMBLES
Disquette **249 F**
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

ENSEMBLES
Cassette **99 F**
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C. Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équations, P inconnus.

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1ère et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

FRANCE GEO
Cassette **150 F** Disquette **250 F**
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des fleuves, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

GRAMMAIRE CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

GRAMMAIRE ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été créés par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

MATHS 3
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Niveau seconde à terminale. Edité par MICRO C. Equations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y= F (X) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Plan par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinématique), courbes définies par une intégrale.

MEMO
Cassette **100 F** Disquette **180 F**
Logiciel éducatif d'apprentissage de la mémoire pour les 5/6 ans. Ce logiciel a été fait par des enseignants pour le compte d'EUROGICIEL.

OBJECTIF CALCUL CP
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
OBJECTIF CALCUL COURS PRÉPARATOIRE de chez HATIER, le spécialiste des manuels scolaires est, comme son nom l'indique un logiciel destiné aux jeunes enfants qui entrent au cours préparatoire. Très distrayant pour apprendre à compter.

ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Devenez un crack de l'orthographe grace à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

ORTHOGRAPHE CE 2
Cassette **190 F** Disquette **190 F**

ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Cours d'orthgraphe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

LES QUATRE SAISONS
Disquette **210 F**
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

REUSSIR EN ORTHGRAPHE
Disquette **250 F**
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rétifs à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettent de se juger. Très sérieusement réalisé.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MUSIC SYSTEM
Cassette **200 F** Disquette **250 F**
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rèves dans le domaine de la création musicale.

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disquette **350 F**
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBRID, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

AGENDA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son som l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

BUDGET
Disquette **220 F**
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendu de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget financier. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

CARNET D'ADRESSE
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

THE ADVANCED OCP ART STUDIO
Disquette **250 F**
Choix de brosses, génération et déformation de formes, loupe, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

THE ADVANCED ART STUDIO
Disquette **278 F**
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez la plupart des fonctions du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

CAO
Cassette **340 F** Disquette **430 F**
Logiciel de chez LORICIELS GRAPHIQUE de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

DESSIN 3D
Disquette **269 F**
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon distrayante et aisée grâce à des icones et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

EXPLORATEUR 3D
Disquette **290 F**
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

AMX 3S ZICON
Disquette **299 F**
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

AMX UTILITIES
Disquette **299 F**
Utilitaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

ECHOSOFT
Cassette **345 F** Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

ELECTRIC LANTERN SHOW
Disquette **195 F**
Logiciel permettant la recopie d'écran, en changeant les caractères et les modes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

HERCULE
Disquette **250 F** Incrustateur **80 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramètrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

RAMDISC
Disquette **250 F**
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 64 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

TAPE LEADER
Cassette **175 F**
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout tranférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

TRANSLOCK I
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaitre cette protection en remarquant le nom du 2e fichier.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

VIEWTEXT
Cassette **135 F**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

ZENITH
Disquette **250 F**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronnales.

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

FLOPPY N° 1
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOPPY N° 2
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOPPY N° 3
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOPPY N° 4
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succès.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX D'ARCADE

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

FAIRLIGHT
Disquette **196 F**
Superbe jeu d'exploration. Vous venez de pénétrer dans un monde d'enigmes et de magie et vous allez vivre une exploration passionnante. Chaque objet possède d'étranges propriétés et les graphismes en 3D, spécialement réussis, ont été salués par la presse anglaise.

GUARDIAN AND BLAGGER
Disquette **170 F**
Encore deux bons jeux d'arcade pour PCW édités par ALLIGATA. Tir à outrance et bon graphisme. Il ne manque que le bruitage, hélas inconnu sur PCW. Avec GUARDIAN, vous pilotez un vaisseau spatial qui défend vos troupes au sol et avec BLAGGER, vous avez un drôle de petit bonhomme qui va on ne sait où.

STARGLIDER
Disquette **285 F**
Jeu d'arcade et de stratégie édité par RAINBIRD. Bon graphisme avec de splendides batailles dans l'espace.

LES JEUX D'AVENTURE

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

FORCE IV MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

BOB WINNER
Disquette **240 F**
Voir logiciels pour CPC.

HEADOVER HEELS
Disquette **180 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bon graphisme, réalisation soignée. Ce logiciel est proposé par OCEAN qui édite les best sellers en Angleterre.

HISTOIRE D'OR
Disquette **249 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

THE PAWN
Disquette **285 F**
Scénario solide en anglais accessible. Vous êtes dans un monde étrange et vous acheminez un courrier en subissant des luttes d'influences.

ORPHEE
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour CPC.

TOP SECRET
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORT

LEADER BOARD
Disquette **239 F**
Simulation de golf. Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

FRANCK BRUNO BOXING
Disquette **225 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

HEATHROW AIR
Disquette **195 F**
Vous êtes aiguilleur du ciel au célèbre aéroport de HEATHROW. Il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, mais d'un simulateur de tour de contrôle. Passionnant. Nécessite méthode et organisation.

STRIKE FORCE HARRIER
Disquette **227 F**
Vous êtes aux commandes de votre HARRIER à décollage vertical. De nombreux indicateurs évoluent sur votre planche de bord : poussée, fuel, vitesse verticale, gyroscope, viseur, altitude, angle, voyants d'alarme, radar aérien, etc... Vous avez des missions de pilotage et d'attaque.

TOMAHAWK
Disquette **225 F**
Ce jeu vous propose de piloter le HUGHES AH 69A APACHE qui est un redoutable tueur de chars. Cet hélicoptère ultra-sophistiqué dispose de 16 missiles supersoniques et d'éclairage laser pour le suivi de la cible. Il est également équipé d'un canon automatique de 30 mm d'une capacité de 1200 coups. L'APACHE possède en plus des dispositifs de vision de nuit. Le meilleur logiciel sur PCW.

LES JEUX DE SOCIETE ET DE REFLEXION

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

TRIVIAL PURSUIT
Disquette **279 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES LOGICIELS GRAPHIQUES

ROTATE
Disquette **350 F**
L'objet du programme est principalement l'édition sur imprimante dans une direction jusque là interdite au PCW, l'impression dans le sens normal est également possible. Voyons ce que permet de générer le programme : 4 fontes, les fichiers ASCII. Ce programme, présenté sous forme de menus successifs, donne libre accès à toute partie du programme. On peut donc revenir sur toute option et vérifier illico les manifestations de chacune.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

ALEX
Disquette **350 F**
Le SYSTEM EXPERT représente la première application opérationnelle de l'intelligence artificielle. C'est un outil qui permet à un expert, dans un domaine particulier, d'approfondir et d'utiliser les connaissances relatives à ce domaine. Son but est de stimuler le raisonnement humain. Il est composé de deux parties : un programme appelé moteur d'interférences et deux bases de connaissances qui faciliteront une approche progressive de cette nouvelle logique. Programme édité par LOGYS.

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Disquette **295 F**
C'est le langage machine à la portée de tous. Ce logiciel est fourni avec un livre copieux. Il vous introduit à la programmation du Z80 en utilisant la méthode du Dr Watson. Aucune connaissance préalable n'est requise. Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend : étiquettes symboliques, directives d'assemblage, chargement/sauvegarde, copie d'écran, insert/delet. L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage et les transforment en code machine.

AZERTY
Disquette **250 F**
Apprentissage du clavier du PCW. Edité par le grand spécialiste du logiciel sur PCW, DDI, il s'agit d'une méthode dactylographique assimilable par un débutant.

DR DRAWN
Disquette **649 F**
Logiciel de dessin assisté par ordinateur qui vous propose une large gamme de figures (cercles, polygones, barres, lignes, arcs, textes) et permet de combiner ces figures avec vos propres créations, d'en modifier la taille. Il vous permet d'utiliser une palette de couleurs importante et une large bibliothèque de caractères.

DB COMPILER
Disquette **790 F**
DB COMPILER est un compilateur pour D BASE II. Il traduit votre programme écrit sous D BASE II en un jeu d'instructions proche du langage machine et pouvant être exécuté indépendamment de D BASE II. Il présente les avantages suivants : simplicité d'emploi, pas de redevance, protection du code source, indépendance de D BASE II, accroissement de la vitesse d'exécution, gestion entièrement automatique de la mémoire, facilité de maintenance des programmes source, fonctionne sous CP/M Plus, gestion complète du dispatching des fichiers, calcul sur 30 chiffres. Avec DB COMPILER, votre application fonctionnera plus rapidement et indépendamment de D BASE II.

EXBASIC
Disquette **250 F**
Utilitaire supplémentaire de basic édité par DDI. EXBASIC, c'est la fin des complications. Plus besoin de se torturer les méninges avec des fichiers dans tous les sens. EXBASIC adapte les fonctions les plus utiles du BASIC MALLARD et vous programmez vos dessins à l'aide d'instructions claires comme "circle", "line", "drawn", etc... Comment sauvegarder l'écran sur disquette pour le récupérer tout simplement en n'importe quelle circonstance dans tous vos programmes basic ? "Save" et "load" suffisent. Dessiner point par point, générer des caractères en toutes tailles, sauvegarder des parties d'écran Basic Mallard, c'est celà la puissance d'EXBASIC.

HERAKLIOS
Disquette **350 F**
HERAKLIOS est un utilitaire complet qui permet de faire un plan de votre disque et de localiser les fichiers sur un disque, d'empêcher un effacement involontaire des programmes. C'est aussi un copieur rapide qui peut : copier les secteurs endommagés, non standards ou non formatés, charger et lister des programmes protégés en basic. Toutes les instructions sont fournies sur la disquette avec un menu d'aide. Utilisation simple avec sélection par une seule touche. Compatible 8256/8512.

TELETUTOR CLAVIER
Disquette **495 F**
Le TELETUTOR CLAVIER est un logiciel spécialement conçu pour l'apprentissage clavier du PCW. Il va tout vous expliquer au fur et à mesure de vos besoins, corrigera vos fautes et vous indiquera votre score en nombre de fautes ou en mots par minute, selon l'exercice.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, comptes d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement claire (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

ANALYSE FINANCIERE
Disquette **240 F**
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensible, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

DATAMAT
Disquette **590 F**
Gestion de fichiers en français. Vous pouvez créer, modifier, rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Utilisable par un débutant, DATAMAT permet : la recherche avec ou sans index, la recherche multicritères, le tri des fiches en ordre croissant ou décroissant suivant critères, l'impression sur différents types d'imprimantes. DATAMAT est écrit en langage machine et est utilisable conjointement avec TEXTOMAT, le traitement de texte, pour réaliser des mailings.

GESTION D'ASSOCIATION
Disquette **1190 F**
Gestion d'association, de fédération, de sections locales ou départementales pouvant avoir plusieurs branches d'activité. Traitement des adhérents, gestion des cotisations annuelles, journaux, dons, relance, étiquettes, reversement national ou fédéral, gestion intégrée de trésorerie, bilan et cloture annuels.

MODULE CERFA
Disquette **569 F**
Permet d'obtenir le bilan et le compte de résultat conforme aux imprimés CERFA de la liasse fiscale qui doivent être remis à l'administration en fin d'exercice comptable. Les programmes sont élaborés en fonction d'ALIENOR.

NOSTRADABUR
Disquette **490 F**
Superbe logiciel d'aide à la prévision. L'ensemble de ses qualités le feront vite devenir un allié indispensable à votre entreprise, quelle que soit son importance.

PAYE SUR PCW
Disquette **1174 F**
Traitement des paramètres de paye. Bulletins mensuels par catégorie, constitution et édition automatique de journaux mensuels et des déclarations trimestrielles (URSSAF, ASSEDIC, Caisses de retraite et de prévoyance)

OPTICAISSE
Disquette **794 F**
Les fonctions classiques d'une caisse enregistreuse à 20 registres avec accès aux ventes hebdomadaires et mensuelles par famille. Calcule la TVA (4 taux différents) par jour, par semaine, par mois. Gère différents modes de paiement et édite un journal de caisse mensuel.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

	PRIX HT	PRIX TTC
TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificelle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES JEUX D'ARCADE

BOULDERDASH I
Disquette **120 F**
A la recherche de blocs de diamants, Rockford creuse. La subtilité du scénario et le maniement de BOULDERDASH I ont de quoi satisfaire les amateurs d'arcades.

BOULDERDASH II
Disquette **120 F**
16 nouveaux scénaris par rapport à BOULDERDASH I.

HELLCATACE
Disquette **195 F**
Vous êtes en pleine seconde guerre mondiale. Aux commandes de votre chasseur, vous êtes dans le Pacifique pour traquer les Zéros japonais. Collimateur très réaliste et beaucoup de tirs.

MACADAM BUMPER
Disquette **290 F**
Le flipper de ERE INFORMATIQUE dans toute sa splendeur. Avec MACADAM, on peut jouer ou construire son propre flipper. Graphisme, animation, bruitage, tout y est. Et si vous voulez créer votre propre flipper, tout peut être introduit : facteurs de vitesse, de pente, de sensibilité, effets stromboscopiques et le tout peut être sauvegardé sur disquette.

NINJA
Disquette **99 F**
Enfin un bon logiciel pas cher. NINJA est un jeu d'arcade et de karaté édité par MASTERTRONICS. Beaucoup de réalisme, dans la lignée des logiciels du type Way of the Tiger ou Yar KungFu.

LES JEUX D'AVENTURE

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE
Disquette **249 F**
Il s'agit pour le joueur de réunir les ingrédients pour réaliser la potion. Les décors sont sympathiques et l'animation excellente, mais le joueur aura du mal à réunir les 5 ingrédients.

BOB WINNER
Disquette **240 F**
Un monde inconnu et merveilleux vous attend. Devenez-en le maitre incontesté. Pour cela, vous devez vaincre les puissances mondiales liguées contre vous et défier en combat singulier le champion de chaque puissance. De superbes images digitalisées qui vous entraineront à Londres, Paris et New York.

BRUCE LEE
Disquette **227 F**
Voir logiciels pour CPC.

LE CASQUE DES FORGERONS
Disquette **250 F**
Vous créez vous-même votre personnage (force, sagesse, métier, etc...) qui va ensuite évoluer dans un monde pour lui inconnu où il devra affronter 1000 dangers afin de survivre et d'acquérir de l'expérience. Un jeu de rôles que vous créez de toutes pièces.

HISTOIRE D'OR
Disquette **270 F**
Conquête de l'or, ruée vers l'or, villes fantômes, cowboys, saloons, girls, bons, méchants, poker, goudron, plumes, tous les ingrédients d'un bon western sont réunis dans HISTOIRE D'OR. Entièrement graphique, HISTOIRE D'OR est le premier jeu d'aventure en cinémascope. Tous les coups sont permis pour retrouver le trésor du vieux Ben.

HACKER
Disquette **290 F**
Vous vous êtes branché par erreur sur un système informatique. Vous êtes entrainé dans une passionnante affaire d'espionnage que vous découvrirez peu à peu.

MGT
Disquette **220 F**
Vous prenez les commandes de MGT, le nouveau char sur coussin magnétique. Des boutons, des voyants, des compteurs, vous êtes un super pilote mais gare aux dangers de la mégabase.

ORPHEE
Disquette **240 F**
Voir logiciels pour CPC.

PASSAGERS DU VENT
Disquette **290 F**
Dans un superbe décor, les PASSAGERS DU VENT doivent fuir la traite des noirs. Excellente atmosphère de bande dessinée pour adultes. Beaucoup de caractères sont mis en exercice : appat du gain, barbarie, cruauté, etc... Jeu de rôle également puisque chaque personnage peut avoir une attitude différente en face d'évenements qui l'engagent.

PROHIBITION
Disquette **290 F**
Jeu d'aventure graphique d'INFOGRAMMES, PROHIBITION vous emmenera à Chicago, dans le monde de la pègre en tant qu'inspecteur. Des tueurs à gage sous contrat ont juré d'avoir votre peau. Grand jeu d'aventure policière, palpitant et très bien réalisé.

TOP SECRET
Disquette **340 F**
Encore une bonne aventure policière de chez LORICIEL. Vous êtes transporté malgré vous dans une affaire d'espionnage. Mille pièges vous attendent. Dénouement innatendu. Excellent graphisme.

LE TEMPLE D'APSHAI
Disquette **363 F**
La trilogie complète du TEMPLE D'APSHAI vous fera découvrir 12 niveaux, 568 pièces, 37 monstres terrifiants. La fortune et le secret du Sphinx sont-ils à votre portée ?

TERA
Disquette **220 F**
TERA vous transporte dans un lieu mystique où la magie est maître d'œuvre. Plus de 1000 pièces, des mondes différents, des graphismes en perspectives.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS

CHAMPIONSHIP GOLF
Disquette **290 F**
Jeu de golf très technique. Tout intervient : position des pieds, profil du club, angle d'attaque. A vous de réussir un swing magistral.

SUMMER GAMES
Disquette **245 F**
Les Jeux Olympiques d'été avec les principales épreuves d'athlétisme et de natation. SUMMER GAMES mettra vos joysticks à rude épreuve. Un des jeux de simulation les plus intéressant et varié. A posséder absolument dans votre bibliothèque de logiciels.

WINTER GAMES
Disquette **245 F**
6 épreuves sportives vous attendent aux jeux Olympiques d'hiver : ski, bob, saut, figures de patinage (libres et imposées), ski acrobatique, ski de fond. Le graphisme est très réussi. De 1 à 8 joueurs'

WORLD GAMES
Disquette **285 F**
Encore une simulation de sports où vous participerez à une infinité de disciplines du même style que SUMMER GAMES et WINTER GAMES, les classiques du genre.

MEAN 18
Disquette **245 F**
Beau graphisme, animation 3D pour ce simulateur de golf bien connu des amateurs. Plusieurs niveaux de difficulté. Parcours 18 trous.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

DAMBUSTER
Disquette **227 F**
Voir logiciels pour CPC.

F15 STRIKE EAGLE
Disquette **239 F**
7 missions vous amènent à bombarder la Lybie, l'Egypte, la Syrie, le Vietnam, l'Irak et l'Iran. Vous êtes pris à partie par les MIGS 21. Attention aux missiles SAM.

FLIGHT SIMULATOR II
Disquette **455 F**
Le plus célèbre des simulateurs de vol. Vous êtes dans un Cessna monomoteur type FR172 à ailes hautes et vous devez décoller, atterrir, voyager. Décors très réalistes. Assez difficile à maitriser pour les débutants.

JET
Disquette **580 F**
Vous êtes aux commandes d'un chasseur à terre ou embarqué sur un porte-avions. Vous vous battez contre un Mig, vous bombardez des bateaux ennemis. C'est autant un simulateur qu'un jeu d'arcade. Beaucoup d'action et 9 niveaux de difficulté.

PISTOP II
Disquette **245 F**
Voici le premier jeu de course automobile qui vous est exposé. L'écran est divisé en deux parties, chacune a sa propre vue de la piste. Il faudra vous battre pour être le plus rapide au stand de ravitaillement et garder la tête.

SOLO FLIGHT
Disquette **219 F**
Vous êtes au manche d'un avion Wright de l'époque de Lindbergh. Vous voyez votre avion évoluer et la tableau de bord est très réaliste. Nombreuses conditions de vol différentes et beaucoup de voyages différents.

SPITFIRE ACE
Disquette **195 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE REFLEXION

BACKGAMMON
Disquette **250 F**
9 niveaux de difficulté. Vous pouvez soit rencontrer un adversaire, soit la machine, soit regarder la démonstration. Impossible de faire des déplacements incorrects. Possibilité de revisualiser le dernier coup joué.

CHESS
Disquette **280 F**
Excellent jeu d'échecs. Entrées classiques, développements intéressants. Vous trouverez en face de vous un adversaire coriace. 10 niveaux de jeu.

ECHECS 3D
Disquette **219 F**
Excellent jeu français de chez FIL. Toutefois, vous n'avez accès aux 3D qu'avec le moniteur couleur. Commandes faciles mais logiciel très puissant et rapide qui comblera d'aise les amateurs du genre.

GAMEWORKS
Disquette **290 F**
Compilation de 3 jeux : échecs, bridge, morpion et leur code source. GAMEWORKS vous révèlera les secrets de la théorie des jeux. Possibilité d'écrire vos propres jeux.

MAITRE DES MOTS
Disquette **260 F**
4 jeux : mots croisés, anagramme, une lettre chasse l'autre et lettres placées. Ce logiciel utilise plus de 62.000 mots comprenant les noms, les adjectifs, les verbes (à tous les temps et tous les modes) ainsi que les abréviations courantes.

SHANGAI
Disquette **215 F**
Comme pour le jeu du Mahjong, vous devez composer des paires correspondantes à partir de 144 dominos appartenant à 7 suites différentes et empilées sur une pyramide en forme de dragon, tout en soutirant les dominos au terrible dragon.

LES JEUX DE STRATEGIE

THE ANCIENT ART OF WAR
Disquette **290 F**
Ce jeu, inspiré par "L'art de la guerre" de Sun Tzu (400 ans avant JC) vous amènera à travers 11 batailles différentes afin d'y faire la preuve de votre habileté. Vous pouvez également créer vous-même de nouvelles situations.

CONFLIT VIETNAM
Disquette **270 F**
Très beau jeu de stratégie et d'arcade pendant le conflit vietnamien. Les Vietcongs sont des adversaires redoutables. Parviendrez-vous à les vaincre ?

CRUSADE IN EUROPE
Disquette **270 F**
Du 6 juin 1944 à la bataille des Ardennes, cette simulation va vous faire revivre les heures les plus riches de l'histoire.

DECISION IN THE DESERT
Disquette **270 F**
24 octobre 1941, Afrique du Nord, 300 tanks ennemis arrivent. Soudain, le ciel s'obscurcit. La bataille d'El Alamein commence... Beaucoup d'action dans cette simulation en temps réel. Tanks, artillerie, attaques aériennes, tout y est.

DESTROYER
Disquette **249 F**
Superbe simulation de guerre sous-marine contre les navires japonais. Très réaliste. Il ne manque que l'odeur de l'acide des batteries et du gasoil répandu par ce tanker percé...

LES LOGICIELS EDUCATIFS

CALCUL CE 2
Disquette **350 F**

CALCUL CM 1
Disquette **350 F**

CALCUL CM 2
Disquette **350 F**

ENTREE EN 6e - CALCUL
Disquette **240 F**
Logiciels EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

LA DROITE
Disquette **499 F**
Ce logiciel permet de se familiariser avec les différents éléments qui définissent une droite dans un plan muni d'un repère. Vous pouvez définir une ou plusieurs droites et les représenter dans un repère. Bien faire les exercices.

FACTORISATION
Disquette **499 F**
Excellent logiciel éducatif du spécialiste HATIER. Au choix : apprentissage de la factorisation qui décortique la solution ; des exercices qui donnent directement la solution. Très bon apprentissage du niveau 4e et 3e.

GRAMMAIRE CE 2
Disquette **350 F**

GRAMMAIRE CM 1
Disquette **350 F**

GRAMMAIRE CM 2
Disquette **350 F**

ENTREE EN 6e - GRAMMAIRE
Disquette **240 F**
Logiciels d'EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

MATHS EN 3e ET 4e
Disquette **920 F**
Logiciel de chez HATIER. Compilation de la droite etde la factorisation. Permet de se familiariser ou de réviser les points essentiels du BEPC. Très bon cours et nombreux exercices pour 4e et 3e.

LES UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

ADDE GRAPH
Disquette **1174 F**
ADDE GRAPH est une version simplifiée du fabuleux logiciel de représentation graphique DHG2 de chez ADDE MARKETING. Il offre le choix entre 10 familles graphiques et pas moins de 20 options de présentation à l'écran. Il travaille avec des échelles logarythmiques et, le cas échéant, avec deux séries de données indépendantes en abscisse et en ordonnée. De plus, il est possible de substituer aux banales lignes et barres des symboles personnalisés. ADDE GRAPH s'adresse aux professionnels pour qui les graphiques ne se résument pas à la fabrication d'une courbe.

AZERTYCIEL
Disquette **699 F**
Logiciel pour apprendre la dactylographie. Nombreux exemples. Cours complet de chez ORD'ASSIST.

QUICK BASIC
Disquette **1174 F**
L'un des premiers avantages de QUICK BASIC, édité par MICROSOFT, est d'être 100 % compatible avec le GW BASIC. Avec QUICK BASIC, vous pouvez réaliser un programme grâce à un éditeur de texte intégré qui transforme QIUCK BASIC en traitement de texte. A la différence de GW BASIC où le listage d'un programme se fait 25 lignes par 25 lignes, QUICK BASIC permet de se déplacer dans un programme comme dans un texte. QUICK BASIC ressemble par beaucoup de points à un PASCAL.

LES LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

EVOLUTION SUNSET
Disquette **1174 F**
C'est un traitement de texte qui travaille sous l'environnement graphique GEM et qui est donc idéal pour la PC 1512. Il utilise des menus déroulants, les fenêtres et la souris. Le texte apparait dans une fenêtre dont vous pouvez changer la taille et l'emplacement. Vous pouvez travailler sur 4 textes simultanément, ce qui vous permet de les comparer et de passer une partie de texte sur un autre. Les menus déroulants autorisent

un grand nombre d'options dont les changements de style et de taille des caractères. Des règles permettent de définir le format des paragraphes, la présentation des pages pourra être soignée avant impression grâce à une vue réduite. Parmi les utilitaires intégrés, on trouve un glossaire, un courrier sélectif, une coupure de mots et la possibilité d'insérer des dessins, des graphes dans le texte.

EPISTOLE PC JUNIOR
Disquette **1174 F**
EPISTOLE PC est un traitement de texte. On accède à de nombreuses fonctions par un menu en arborescence. On remarque la possibilité de faire des césures, des tabulations à droite, à gauche et numériques qui permettent à l'aide de caractères graphiques de faire de beaux tableaux. EPISTOLE permet aussi de faire du mailing.

WINDOWS
Disquette **1411 F**
WINDOWS de MICROSOFT est un super système d'exploitation avec lequel plusieurs logiciels sont capables de fonctionner parallèlement. Vous trouverez dessus une pendule analogique, un reversi, un logiciel de dessin inspiré de MacPaint, une calculatrice et surtout un super traitement de texte. Premier avantage : le TTX est graphique, à savoir que ce qui est imprimé est vraiment ce qui apparaît à l'écran. Vous pouvez même introduire un dessin à partir du logiciel graphique en plein milieu d'un texte. Un prix très intéressant pour un incroyable traitement de texte.

MULTIPLAN JUNIOR
Disquette **699 F**
C'est en fait la première version de MULTIPLAN datant de 3 ans. Ce célèbre tableur n'est plus à décrire! MULTIPLAN JUNIOR vous offre des réponses à toutes vos hypothèses. Lorsque vous changez un chiffre, toutes les valeurs affectées par la modification sont immédiatement recalculées. Possibilité de relier plusieurs feuilles de calcul popur travailler avec des modèles de tailles quasiment illimitées. De puissantes fonctions mathématiques, statistiques et financières pour résoudre les problèmes les plus complexes. Des options pratiques de mise en forme, alignement du contenu des cellules, largeur de colonne variable et mise en forme globale. Jusqu'à 8 fenêtres sur l'écran pour afficher simultanément plusieurs parties d'une feuille de calcul.

VP PLANNER
Disquette **1174 F**
C'est la réplique de LOTUS 1-2-3 pour le quart du prix de ce dernier. Il permet d'offrir 6 fenêtres à l'écran, de créer des macrocommandes et d'imprimer des graphes sans faire appel à un programme utilitaire. De la famille des tableurs, VP PLANNER constitue un excellent achat pour élaborer des comptes prévisionnels, budgets et autres analyses financières.

FOX BASE PLUS
Disquette **3439 F**
C'est un système de gestion de base de données compatible avec D BASE II. C'est en quelque sorte une amélioration du D BASE II d'Ashton Tate : rapidité, compilateur, ce logiciel est très puissant : 1 millions d'heures d'enregistrement, dix zones de travail séparées ce qui permet 10 fichiers utilisables simultanément, index de 100 caractères et 4096 variables mémoire. Idéal pour les grandes applications.

WORD JUNIOR
Disquette **1174 F**
Ce traitement de texte de MICROSOFT est la première version de WORD. Il reprend toutes les fonctions du célèbre TTW. Ses caractéristiques sont simplicité, rapidité, convivialité. Vous visualisez à l'écran ce que vous imprimez. WORD JUNIOR offre le guide en ligne, l'usage de la souris, les déplacements de texte, 8 fenêtres avec affichage des différentes parties du texte, les tabulations et un glossaire.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE et LES LOGICIELS DOMAINE PUBLIC

ALBUM 101 ABSOFT
Disquette **198 F**
12 excellents utilitaires de chez AB SOFT Domaine public. Graph, Dosedit, Questu, Randisc, Ecranoff, Dactylo, Fred, Cover Clavier, PC Boss, PC Window, MS Pool.

ALBUM 102 AB SOFT
Disquette **198 F**
8 très bons jeux d'arcade de chez AB SOFT Domaine public. Packman, FS, Camel, Spacecom, Flipper, Baby, Pango, Snake, Frogger.

ALBUM 103 AB SOFT
Disquette **198 F**
7 très bons jeux d'arcade du domaine public édités par AB SOFT. Jump Joe, 3 Démons, Striker, Paratroopers, Donkey, Lander, Kong.

ALBUM 104 AB SOFT
Disquette **198 F**
9 jeux de réflexion du domaine public édités par AB SOFT. Castle, Maxit, Tic-Tac 3D, Chess 88, Hidesinic, Monopoly, Othello, La Vie, Yams.

ALBUM 105 AB SOFT
Disquette **198 F**
21 logiciels de création sonore et graphique du domaine public édités par AB SOFT. Piano, Juke Box, JSB, Magdalen, Solfegietto, Music, Hatdance, Will Tell, Bruitages, Tune, Sound, Speech, Space, City Ball, Horloge, Kaleidoscope, String, Art Circle, Pattens.

ALBUM 106 AB SOFT
Disquette **198 F**
11 logiciels utilitaires du domaine public. Voir, Search, Sweep Pshift, Capnum Move, Alter, V Tree, Waitn, Arc, Help.

ALBUM 107 AB SOFT
Disquette **198 F**
13 passionnants utilitaires du domaine public. Tests, Kolor, Ced, Squish, Crossref, DD Date, MX Set, F Date, Set PRN, Perfs ICIP, Combre, Sort, It.

ALBUM 108 AB SOFT
Disquette **198 F**
15 logiciels utilitaires du domaine public. Speedup, Syslock, Catutil, Dispark, Hotkey, Peacock, Global, CPY, V Type, CV, Hide, FIXWS, Autofile, Free.

ALBUM 109 AB SOFT
Disquette **198 F**
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC Util, D Path, Sideways, Swap, SQ/Use, Copydisc, SP, Rendir, Lock, Sysfire, Open.

ALBUM 110 AB SOFT
Disquette **198 F**
11 logiciels utilitaires du domaine public. Subst, Soir 50, Merce, Size, Miniks, Ajust, Cistax, PQ ASC II, LPTX, XDEL, TFL.

ALBUM 111 AB SOFT
Disquette **198 F**
Compilation de 11 jeux du domaine public : Kamikaze, Frog Compte, Attack, Anagram, Note, Pad, Notepad, Scramble, Spinout, Foneword, Dosamatic, Tour d'Hanoï.

ALBUM 112 AB SOFT
Disquette **198 F**
Ensemble de logiciels du domaine publiuc qui permettent de créer des présentations de qualité ainsi que des images, de les organiser, d'effectuer une présentation entière automatique. PC Pen, DAO, Camera, Prepare, Present.

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour développer vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 **Micro Application N° 14**
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD **PSI**
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 **PSI**
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD **PSI - 1er volume**
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD **PSI**
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE **PSI**
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD **PSI**
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les mots lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 3D" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128 **1er volume - Système de base** **PSI**
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 **PSI**
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION **SYBEX**
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES **SYBEX**
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES **SYBEX**
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES **SYBEX**
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR **SYBEX**
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 **SYBEX**
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M **SYBEX**
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128 **Micro Application N° 15**
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX **SYBEX**
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128 **Micro Application N° 17**
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 **Micro Application N° 16**
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC
Micro Application N° 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur votre CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS **SYBEX**
Représenter des polyèdres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

LIBRAIRIE AMSTRAD

LOCOSCRIPT SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **1108 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

GAGNEZ AUX COURSES SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS
SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE
SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

D BASE II INTRODUCTION SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

WORDSTAR APPLICATIONS SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

CPM PLUS 6128/8256 PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grôe à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

JEUX ET AVENTURE AMSTRAD
SYBEX Code 8883 **128 F**

MINITEL ET MICRO ORDINATEUR
SYBEX Code 8876 **110 F**

GUIDE DU LOGO
SYBEX Code 8873 **128 F**

AMSTRAD : TURBO PASCAL
SYBEX Code 8872 **148 F**

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL
SYBEX Code **198 F**

BIBLE DU GRAPHISME
MICRO-APPLICATION Code 8775 **199 F**

LE LIVRE DU LOGO
MICRO APPLICATION 18 Code 8764 **149 F**

PCW 8256 / 8512

GESTION SUR AMSTRAD PCW
PSI Code 8750 **175 F**

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
PSI Code 8767 **215 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

PC 1512

GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512
SYBEX Code 8875 **128 F**

GUIDE BASIC 2 PC 1512
SYBEX Code 8874 **128 F**

DOS PLUS PC 1512
SYBEX Code 8788 **128 F**

MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR
SYBEX Code 8787 **248 F**

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX Code 8086/8088 **268 F**

LIVRE DU BASIC 2, PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8766 **179 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8778 **179 F**

TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL
MICRO APPLICATION Code 8762 **149 F**

DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC
MICRO APPLICATION Code **199 F**

ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC
MICRO APPLICATION Code 8777 **199 F**

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8763 **249 F**

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8780 **145 F**

GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8784 **185 F**

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8786 **195 F**

D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus
PCV Diffusion - PSI Code 7516 **185 F**

MS DOS PAS A PAS
PCV Diffusion - PSI Code 8880 **135 F**

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
PCV Diffusion - PSI Code 8879 **195 F**

LIVRE 1 - BASIC 2
AMSTRAD

EDITIONS PSI

Dictionnaire du Basic IBM .... 195 F
Techniques de Basic sur IBM/PC .... 180 F
Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC" .... 215 F
Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles .... 170 F
Au cœur de l'IBM/PC .... 120 F
Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC" .... 215 F
Assembleur 8088 de l'IBM/PC . 250 F
Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC .... 175 F
Multiplan version 2 par l'exemple pour PC .... 150 F
50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC .... 130 F
Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC .... 120 F
Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC .... 110 F
Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette) .... 385 F
Turbo Pascal sur IBM/PC .... 165 F
Le relationnel sur IBM/PC .... 150 F
Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles .... 200 F
PC, Modems et Serveurs .... 210 F
Télécommunications sur IBM/PC .... 140 F
Basic et ses fichiers Tome 1 ..... 110 F
Basic et ses fichiers Tome 2 ..... 105 F
Clefs pour D Base et III .... 285 F
Clefs pour Lotus I, II, III .... 130 F
Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3 .... 190 F
Clefs pour Multiplan, version 2.0 .... 105 F
Clefs pour Open Access .... 280 F
Clefs pour Textor .... 185 F
Clefs pour Word II sur PC .... 200 F
D-Base III en 12 commandes ...... 95 F
Ecrire en D-Base II et III .... 195 F
Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal .... 200 F
Le langage de recherche de D-Base III .... 95 F
Le livre de Framework .... 150 F
Le livre de Lotus I, II, III, version II .... 195 F
Le livre de MS/PC-Dos .... 130 F
MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3 .... 135 F
Plus loin avec D-Base III .... 95 F
Clefs pour PC et compatibles ... 195 F
Programmer en D-Base III et III+ .... 185 F
Super Jeux PC et compatibles . 120 F

EDITIONS SYBEX

Programmation en assembleur du 8086/8088 .. 198 F
Programmation du 8086/8088 .... 198 F
Guide de MS-DOS .... 198 F
Introduction à Lotus I, II, III ...... 148 F
Lotus I, II, II - Programmation des macro-commandes .... 198 F
Lotus I, II, III pour l'entreprise .... 178 F
Multiplan pour l'entreprise ...... 148 F
Visicalc pour l'entreprise .... 148 F
Visicalc Applications .... 148 F
Introduction à D-Base II .... 178 F
Introduction à D-Base III .... 198 F
Applications D-Base II .... 148 F
Graphiques sur IBM/PC .... 148 F
IBM/PC - Guide de l'utilisateur .. 78 F
IBM/PC 66 programmes Basic .... 78 F

NOUVEAUTES

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR 68000 SUR ATARI ST
CEDIC NATHAN
Pour ATARI. Le microprocesseur 68000 est ici présenté en détail : jeux d'instructions, adressage, implantation en mémoire sur les modèles ATARI. Les routines d'exploitation GEM sont ensuite décrites et utilisées dans plusieurs programmes d'application. Cet ouvrage, présenté de façon très progressive, intéressera tous les programmeurs sur ATARI, débutants ou chevronnés.
119 F

LE LIVRE DU MS-DOS 3.10
CEDIC NATHAN
Pour PC. Les programmeurs de MICROSOFT ont écrit le MS-DOS. Appelé parfois PC-DOS pour l'IBM PC, le MS-DOS est maintenant le système d'exploitation standard de plus de 500 microordinateurs. Voici pour la première fois une présentation approfondie du logiciel dont le rôle est d'indiquer à votre ordinateur comment il doit opérer.
265 F

LE GUIDE LOTUS/SYMPHONY
CEDIC-NATHAN
Pour PC. Le guide Lotus/Symphony a été écrit par des collaborateurs de LOTUS, la société qui a développé 1.2.3, Symphony et Jazz, les plus vendus des logiciels professionnels. Ce guide sera pour l'utilisateur débutant la meilleure initiation à Symphony. Les nombreuses copies d'écrans et schémas explicatifs l'aideront à aborder le logiciel dans de bonnes conditions. C'est un guide d'apprentissage par l'exemple. La création et la modification de documents y sont décrites dans tous les environnements de travail. : tableur, traitement de texte, base de données, graphiques et communications.
265 F

MUSIQUE ET MIDI
MICRO APPLICATIONS
Découvrez l'informatique musicale dans cet ouvrage conçu avec simplicité et rigueur pour la plus grande satisfaction du lecteur. Principaux sujets traités : programmation du circuit sonore YM 2149. Comment utiliser l'interface midi ? Programme : un séquenceur polyphopnique midi. Programme : un éditeur de sons pour synthétiseur Roland JX8P. Liste commentée des codes midi. Les applications de l'informatique dans le domaine acoustique (IRCAM - CEMAMU). Description des logiciels musicaux les plus caractéristiques sur ATARI ST. Une dizaine de programmes et plus de 20 schémas pour illustrer parfaitement l'emploi de l'ordinateur dans la musique.
149 F

MUSIQUES ET SONS
SYBEX
Les programmes écrits en ST BASIC présentent les moyens qui permettent la mise en œuvre des différents composants musicaux ainsi que de l'interface midi. Une introduction à la théorie des sons permet à l'utilisateur de mieux comprendre la fonction des commandes Sound et Wave de l'ATARI ST. Cet ouvrage contient : plus de 40 programmes prêts à l'emploi. Une routine permettant de gérer l'entrée des données à partir de l'interface midi. Un programme Basic de composition musicale. Une description des différents logiciels et synthétiseurs utilisables avec le ST. Un guide de références.
169 F

MISE EN ŒUVRE DU 68000
SYBEX
Ce livre permet d'exploiter les possibilités du 68000. Organisation générale des échanges et les différents types d'exceptions. La seconde partie est consacrée à l'aspect logiciel : organisation des données en mémoire, les différents modes d'adressage, le jeu d'instructions. Un chapitre est consacré à chacun des processeurs de la famille : 68008, 68010, 68012 et 68020.
210 F

INITIATION AUX BASES DE DONNEES POUR MICROORDINATEUR. APPLICATION A D BASE II PC
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre explique comment créer des fichiers, manipuler les données et employer les commandes de D BASE II PC. Le lecteur apprendra en langage clair comment préparer, créer, modifier, améliorer et utiliser une base de données ainsi que la manière de mettre en œuvre D BASE II PC pour des applications de gestion. De nombreuses images d'écrans illustrent cet ouvrage.

INTRODUCTION A FRAMEWORK PREMIER
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage didactique est abondamment illustré. Grâce à lui, tout débutant pourra comprendre et apprendre à utiliser par la pratique les différentes parties du logiciel FRAMEWORK PREMIER.
250 F

PRISE EN MAIN DE FRAMWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 225 pages, en français, abondamment illustré, permet de s'initier rapidement à FRAMEWORK II. Grâce aux deux disquettes incluses, pour PC et compatibles, vous pourrez évaluer et essayer tous les aspects de FRAMEWORK II. Les principaux produits augmentant l'ergonomie et les performances de FRAMEWORK II sont également mis en valeur. Les commentaires apportés à leurs utilisations vous permettront ainsi de mieux apprécier les potentialités de FRAMEWORK II.
150 F

SUPPORT DE COURS A FRAMEWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Les nombreuses leçons permettront aussi bien à l'utilisateur individuel qu'au formateur de procéder à un enseignement didactique et progressif de FRAMEWORK II. Chaque leçon est composée d'un texte' d'une représentation d'écran pouvant être photocopiée en transparent et d'exemples sur disquette.
593 F

REFERENCE DE PROGRAMMATION A FRAMEWORK
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 400 pages, en français, est destiné aux programmeurs, afin de leur fournir toutes les explications leur permettant d'utiliser FRED, le puissant langage structuré de FRAMEWORK qui donne à celui-ci une dimension exceptionnelle. Il est complété par une application : analyse financière des résultats d'une entreprise sur cinq ans.
350 F

PRISE EN MAIN dBASE III Plus
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage de 168 pages, en français, abondamment illustré, constitue une première approche pratique de dBASE III Plus. Il est accompagné d'une disquette de démonstration disposant de toutes les fonctionnalités du programme complet mais avec un nombre d'enregistrements par fichier limité à 31. Comparé à dBASE III, dBASE III Plus intègre tout un ensemble d'améliorations et en particulier un mode d'assistance pour les utilisateurs débutants. L'utilisateur non professionnel peut ainsi gérer tout type d'informations sans avoir recours à la programmation.
150 F

GUIDE DE PROGRAMMATION AVANCÉE (dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus).
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre en français d'environ 1000 pages est dédié aux programmeurs avertis de dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus. Il constitue la bible dBASE indispensable aux programmeurs. La somme considérable d'informations techniques qui le compose provient de l'expérience accumulée par 4 ans d'activité du support logiciel de Ashton-Tate.
495 F

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR ST
MICRO APPLICATION
Découvrez l'intelligence artificielle : méthodes et procédures les plus courantes sont présentées et illustrées par de nombreux programmes d'exemple, tous écrits en GFA BASIC. Sont également abordés les différents langages de l'intelligence artificielle tels que PROLOG, LISP et LOGO.
179 F

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE + DISQUE DUR ET RAMDISK / ATARI ST
MICRO APPLICATION
Les lecteurs de disquette et de disque dur ATARI offrent de nombreuses possibilités qui ne sont pas évoquées dans le manuel. LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE a pour but de vous donner les informations, trucs, astuces et programmes utilitaires pour tirer le maximum de votre unité de mémoire de masse. Extrait du sommaire : les boots secteurs et le BIOS Parameter Bloc ; Formatage par programme de la disquette et du disque dur ; Structure des fichiers ; RAM DISK et programme de copie de la disquette vers le RAM DISK ; Interface BASIC TOS ; Formatage non standard des disquettes ; Accès au contrôleur des disquettes en BASIC ; Moniteur disque... Ce livre est le must absolu et est indispensable à tous ceux qui possèdent un ST et veulent en profiter.
Livre + disquette **299 F**

REVUES

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE Code 8860 **10 F**

ECHO PCW
REVUE **30 F**



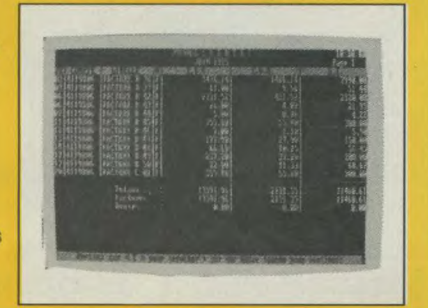
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS PC 1512

TURBOCÉRÈS logiciel de gestion intégré

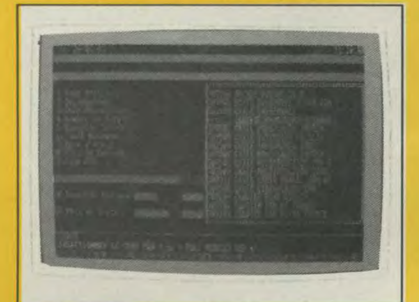
MODULE DE COMPTABILITÉ

- Gestion du plan comptable
- Saisie des écritures comptables
- Liste des écritures comptables
- Edition des journaux
- Consultation des comptes
- Edition des comptes
- Edition des balances
- Lettrage/délettrage des comptes
- Reports à nouveau
- Restauration des comptes



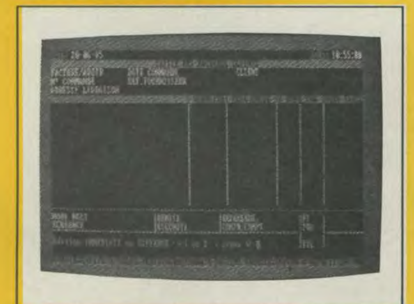
MODULE DE GESTION DES STOCKS

- Gestion du fichier des articles
- Consultation des articles
- Etat sélectionné des articles
- Modification du tarif de vente
- Edition du tarif de vente
- Mouvements des stocks
- Historique des stocks



MODULE DE FACTURATION

- Gestion du fichier des clients
- Consultation des clients
- Saisie des factures
- Gestion des commandes
- Edition des factures
- Edition du journal des ventes
- Transfert des factures en comptabilité
- Transfert des mouvements de stocks
- Contrôle des règlements



MODULE DE COMMANDE A FOURNISSEURS

- Gestion du fichier des fournisseurs
- Consultation des fournisseurs
- Saisie des bons de commande
- Gestion des commandes à fournisseurs
- Edition des bons de commande
- Edition du journal des commandes
- Transfert des commandes en comptabilité
- Transfert des mouvements de stock
- Edition des traites à fournisseurs / archivage

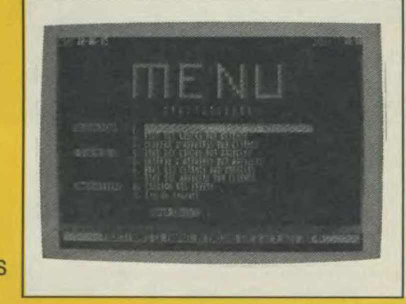
Le logiciel de gestion TURBOCERES a été conçu pour être exploité par des PME et PMI. Toutefois, des sociétés très importantes sont susceptibles de l'utiliser car il peut gérer des fichiers de plus de 32000 enregistrements. Il se présente sous la forme de 7 disquettes programmes et une disquette système.

Configuration nécessaire : Le logiciel TURBOCERES peut être exploité sur IBM PC, XT, AT et compatibles, équipés de deux lecteurs de disquettes ou d'un lecteur et un disque dur.
Mémoire minimum requise : 256 Ko. Ecran couleur ou monochrome.

1990F HT les 7 modules

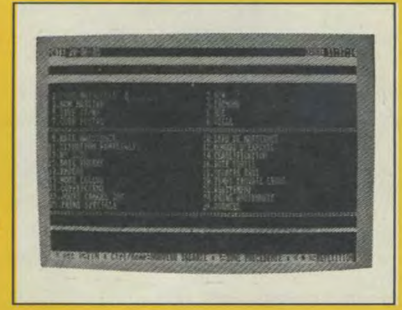
MODULE DE STATISTIQUES

- Etat des ventes par représentant
- Etat des ventes par client
- Etat du chiffre d'affaires par client
- Etat des ventes par article
- Etat du chiffre d'affaires par article
- Etat des clients par article
- Etat des articles par client
- Gestion des effets
- Conversion des fichiers CERES en fichiers ASCII



MODULE DE PAIE

- Gestion du fichier des salariés
- Gestion du fichier des rubriques
- Gestion du fichier des caisses
- Préparation des salaires
- Edition de bulletins de salaires
- Edition du journal des salaires
- Etat des salaires par rubrique
- Etat des cotisations par caisse
- Etat des versements aux salariés
- Edition du D.A.S.
- Transfert en comptabilité
- Réinitialisation des compteurs



MODULE D'UTILITAIRES

- Edition du bilan et annexes
- Comptabilité analytique
- Comptabilité budgétaire
- Calcul de la TVA sur les encaissements
- Pour commencer une nouvelle année
- Examen des fichiers CERES
- Conversion des fichiers CERES en fichiers symbol

BOURSE — 750F HT

Ensemble de programme permettant :

1) la gestion des valeurs boursières avec introduction des cotations, calcul des moyennes, écarts-types, cœfficients de corrélation, droite de régression linéaire, courbe de variations de cotations (avec ou sans écran et imprimante graphiques), tendances ;
2) la gestion de portefeuille boursier utilisant la première partie avec calcul des résultats, signalisation des valeurs à liquider.

GESTION DES NOMENCLATURES — 480F HT

En liaison avec le fichier de TURBOCERES, ce programme permet la création et la mise à jour de nomenclatures, avec calcul de prix selon les prix d'achat, de revient ou de vente de chaque article. Possibilités de rechercher les articles utilisés. Une nomenclature peut être composée d'articles ou d'autres nomenclatures, ce qui offre des possibilités de sous-niveaux illimitées.

LOCACERES — 550F HT

Destiné aux entreprises louant du matériel, ce programme permet l'édition de factures mensuelles répétitives, avec transfert dans les modules de comptabilité et statistiques de TURBOCERES.

TURBOCERES + — 990F HT

Liaisons multi-ordinateurs.

Cet ensemble de programme permet, à partir de plusieurs postes, de tenir une gestion complète de l'entreprise. Par exemple :

- facturation boutique ou comptoir sur un poste B.
- facturation et saisie des écritures comptables sur un poste A.
- tenue des stocks au dépôt sur un poste C.

Transfert par disquette (ou modem) des écritures des postes B et C sur le poste A, avec mise à jour automatique des fichiers concernés.

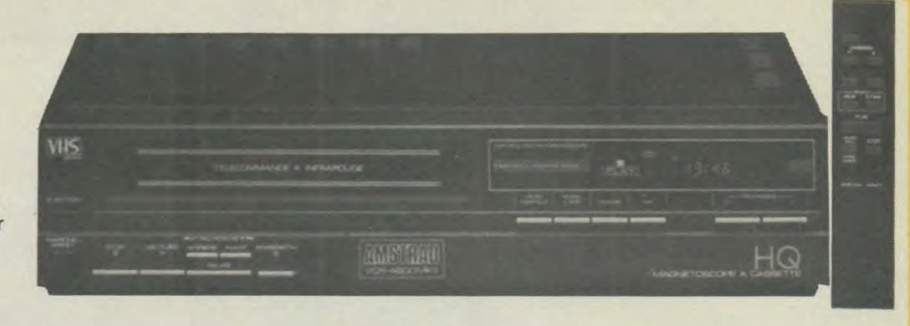


10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

SCOPES + TV

MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4600 MK II

Le VCR est le premier de la gamme Amstrad.
Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS
Entièrement compatible Canal Plus
Commandes et chargement frontaux
Télécommande multi-fonction à infrarouges
Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi
Affichage de l'heure, de la programmation et du compteur en façade
Recherche rapide avant et arrière avec visualisation
Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique
Fonction TRP (enregistrement automatique par séquences de 30', 60',90',120', 150',180')
2 prises Péritel
Livré avec télécommande
Alimentation : 220 V
Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm
Disponibilité : Juin 87.



3490F

A CREDIT CETELEM
180F au comptant
+24 mensualités de **199F**
(TEG 18,24%) - Coût total du crédit avec assurance : 976F

CADEAU à tout acheteur : 1 grand film au choix dans notre vidéothèque +3 cassettes E 120 vierges + 1 housse de protection

TELEVISEUR COULEUR PORTABLE DAEWOO 412 VR/ME

DESCRIPTION : Téléviseur couleur PAL/SECAM portable. Ecran de 36 cm. Recherche automatique. avec rattrapage de fréquence. 16 programmes mémorisés. Prise péritélévision. Télécommande infrarouge (modèle VR). 12 touches commutation (modèle ME)

SPECIFICATIONS : Canaux UHF : 21 à 69. VHF I : A.B.C.C1 - VHF III : 1 à 6. 625 lignes - SECAM L, PAL BG. Alimentation : 220 V / 50 Hz. Dimensions (LxHxP) : 368x380x383 mm. Poids : 11,7 kg.

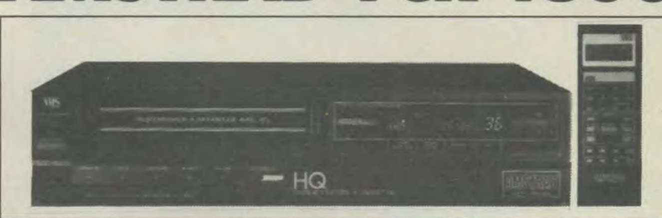


2590F

A CREDIT CETELEM : **390F au comptant** + 12 mensualités de **208,20F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

1999F
sans télécommande

MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4800



PROGRAMMATION SUR TELECOMMANDE A CRISTAUX LIQUIDES

Avec le VCR 4800, entrez dans le domaine de la qualité : Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS - Entièrement compatible Canal Plus - Commandes et chargement frontaux - Télécommande complète : affichage à cristaux liquides, multi-fonction à infrarouges - Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours avec visualisation du temps d'enregistrement. Recherche rapide avant-arrière avec ou sans visualisation. Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique - Fonction TRP permet un enregistrement automatique par séquences de 30', 60',90',120' 150',180') - 2 prises Péritel - Livré avec télécommande - Alimentation : 220 V Télécommande 3V - Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm

3990F

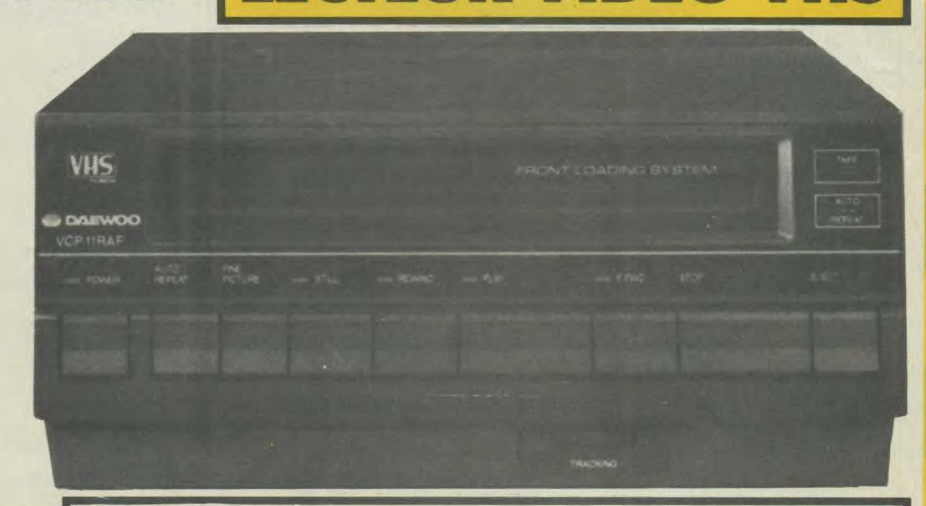
DAEWOO VCP 11 RAF

LECTEUR VIDEO VHS

DESCRIPTION :
Lecteur vidéo VHS léger et compact PAL/SECAM
Chargement frontal
Système de contrôle par microproceseur
Ajustage fin de la reproduction
Arrêt sur image
Rembobinage automatique avec répétition éventuelle
Relais automatique de commutation TV/Vidéo
Sortie : RF (UHF) - Vidéo - Audio

SPECIFICATIONS :
Signal vidéo : SECAM/PAL 625 lignes, 50 Hz
Vitesse : 23,39 mm/sec.
Sortie vidéo : CC / 75 ohms
Résolution : 240 lignes horizontales
S/B Vidéo : 43 dB
Sortie Audio : —8 dBm
Fréquence Audio : 100/8 kHz
S/B Audio : 40 dB

GENERALITES :
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Consommation : 28 W
Dimensions (LxHxP) : 270x125x315 mm
Poids : 5,5 kg
Option : malette de transport.



CADEAU à tout ACHETEUR : 1 GRAND FILM à choisir dans notre vidéothèque

2490F

A CREDIT CETELEM : **190F** au comptant, + 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - coût total du crédit avec assurance : 366,80F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

CONSOMMABLES

CASSETTES VIDEO

VHS	E30	E60	E105	E120	E180	E195	E240	EC30
TDK	–	46	–	50	54	–	71	–
TDK EHG	–	–	–	58	66	–	84	61^{50}
TFK HIFI	–	–	–	71	79	–	–	–
TDK PRO	80	–	–	98	108	–	–	–
FUJI	31	35	39	42	47	–	66	–
FUJI SHG	34	39	–	56	61	–	85	60
FUJI XG	–	–	–	72	81	–	–	–
JVC	–	–	–	43	48	57	66	43^{50}
JVC SHG	–	–	–	57	65	–	84	52^{50}
JVC PRO	61^{50}	66	–	71	78	–	–	62
ITC SHG	24^{90}	25^{90}	29^{90}	34^{90}	39^{90}	49^{90}	59^{90}	E200 54^{90}

CASSETTES 8 mm

TDK	PS 30 : 76,50 F	P 60 : 92 F	P 90 : 113 F
FUJI	PS 30 : 69,50 F	PS 60 : 82 F	PS 90 : 97,50 F

V 2000	VCC 360 HG	VCC 480 HG
PDM HG	110 F	130 F

BETA	L500	L750	L500HG	L750HG	L830HG
FUJI	46,50F	60,75F	55F	69^{75}	–
TDK	53F	59F	60,50F	69F	80F

BOITIERS

Unité de colisage : 10 pièces

THERMOFORMES

Standard (rouge, bleu, noir ou blanc) 3,50F
Luxe (bordeaux, havane ou vert) 7,50F

INJECTES

Standard (noir ou blanc) 7,00F
Luxe (noir ou bordeaux) 10,00F

CASSETTES AUDIO

TDK

DC C60	11,00 F
DC C90	14,50 F
AD C60	13,00 F
AD C90	17,00 F
ADX C60	20,00 F
ADX C90	27,00 F
SF C60	16,00 F
SF C90	20,50 F
SA C60	17,00 F
SA C90	21,00 F
SAX C60	21,50 F
SAX C90	30,00 F
MA C60	34,50 F
MA C90	47,50 F
MAR C60	55,00 F
MAR C90	77,00 F

FUJI

DR C60	9,50 F
DR C90	13,70 F
DR C120	18,00 F
FR C60	11,00 F
FR C90	16,00 F
FR I C60	12,70 F
FR I C90	17,50 F
FR II C60	13,80 F
FR II C90	19,60 F
FR IIS C60	17,50 F
FR IIS C90	25,50 F
METAL C60	24,00 F
METAL C90	32,50 F

Cassettes auto nettoyantes

ALLSOP

VHS, BETA, V2000 .... 195F
AUDIO 65F

Films photographiques FUJI

HR 100	24p/135	26,50F
HR 100	36p/135	35,00F
HR 200	24p/135	28,00F
HR 200	36p/135	34,00F
HR 400	24p/135	31,50F
HR 400	36p/135	40,00F
50 D	36p/135	44,00F
100 D	36p/135	46,00F
400 D	36p/135	57,00F
HR Disc (x2)		47,00F
HR 100	24p/110	20,50F
HR 100	24p/126	24,00F

DISQUETTES

Toutes nos disquettes sont garanties 5 ANS.

3 POUCES

(type Amstrad CPC / PCW)

3 POUCES 1D AMSOFT
(pour CPC 6128, DD1 et 8256)
19,90F

3 POUCES 2DD AMSOFT pour le 2e drive du 8512 — 79F pièce
3 POUCES 2DD MAXELL pour le 2e drive du 8512 — 39F pièce
Sans la boite plastique de protection mais avec enveloppe en carton et étiquettes
BOITIER PLASTIQUE TYPE AMSOFT — 30F les 10

3 POUCES 1/2

(type Atari - Amiga)

3 P 1/2 1D
SONY, MAXELL, SCOTCH
(pour Atari 520 STF ou Amiga 500) 17F pièce
14F90 par 10 — 12F90 par 30

3 P 1/2 2D
I3E, DATATECH
(Atari 1040 STF et Amiga 1000) 19F pièce
17F par 10 — 15F par 30

5 POUCES 1/4

(POUR PC 1512)

4F90 par 10 — 3F90 par 100
4F50 par 50 — 3F50 par 500

Département Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél. (1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement , en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) **Frais d'expédition :** pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) **Règlement : a)** vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;
b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**
c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

AMS 12/87

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**



QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob'ııy - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El. Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL est une affaire dynamique et en expansion. Si vous souhaitez faire **CARRIERE DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V. **Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.**

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M .... Tél. prof. ....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) ....

.... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

AMS 12/87

Bob Morane Jungle :
Voici ce qui vous attend !

" Espinazo del Diablo " de la SIERRE NEVADA de SANTA MARTA. Colombie. Incantation des CHIBCHAS au soleil couchant.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.







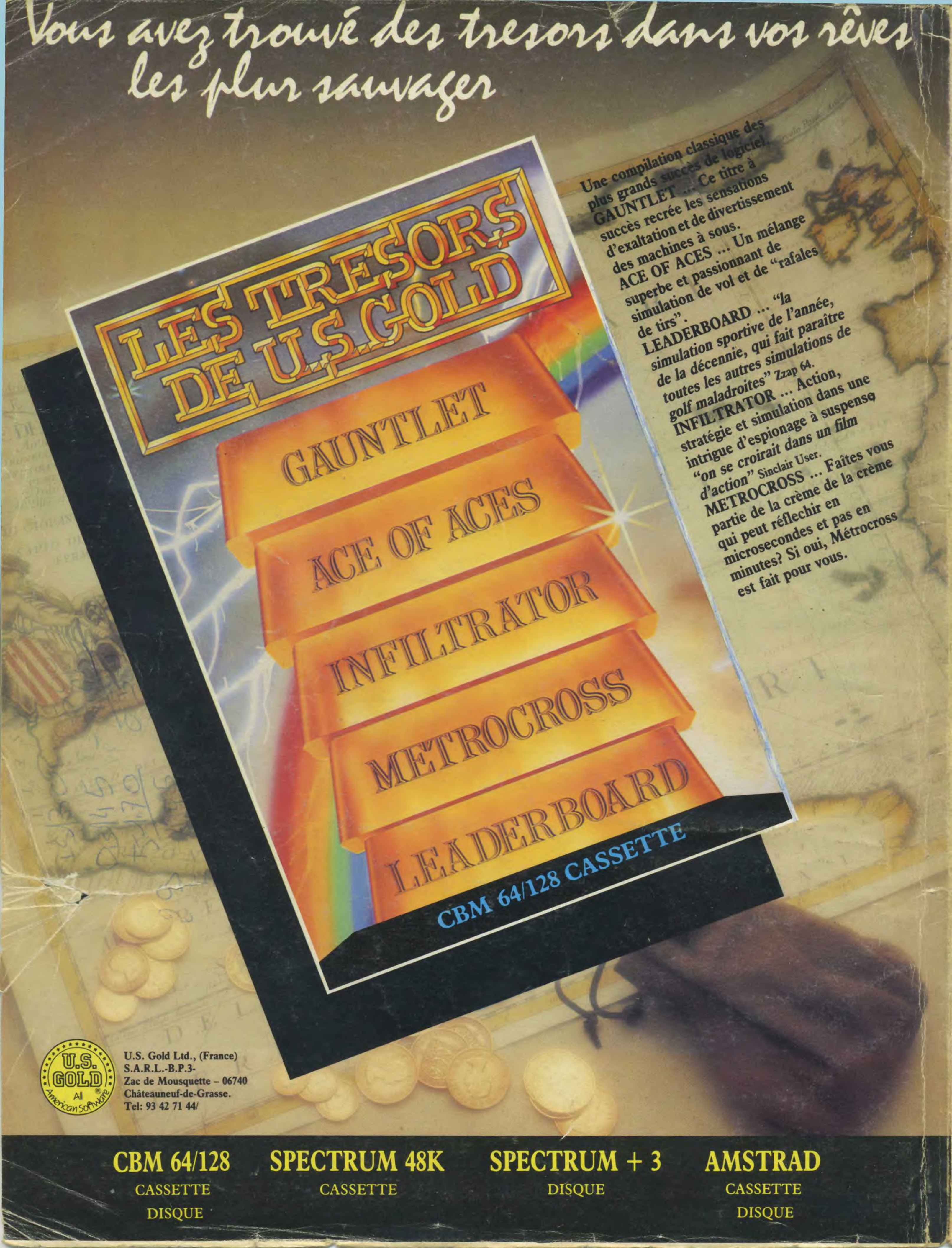
BOB MORANE, parachuté en pleine jungle, doit survivre dans ce milieu hostile puis se diriger vers un temple INCA, récupérer un fabuleux trésor avant son ennemi mortel " L'OMBRE JAUNE ". Les dangers de la jungle et le labyrinthe du temple ne seront que quelques-uns des pièges à éviter.

Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient : Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original** d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une **histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.

Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

LA MICRO A SON HEROS

INFOGRAMES



Vous avez trouvé des tresors dans vos rêves les plus sauvages
LES TRESORS DE U.S. GOLD
GAUNTLET
ACE OF ACES
INFILTRATOR
METROCROSS
LEADERBOARD
CBM 64/128 CASSETTE
Une compilation classique des plus grands succès de logiciel. GAUNTLET ... Ce titre à succès recrée les sensations d'exaltation et de divertissement des machines à sous.
ACE OF ACES ... Un mélange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafales de tirs".
LEADERBOARD ... "la simulation sportive de l'année, de la décennie, qui fait paraître toutes les autres simulations de golf maladroites" Zzap 64.
INFILTRATOR ... Action, stratégie et simulation dans une intrigue d'espionage à suspense "on se croirait dans un film d'action" Sinclair User.
METROCROSS ... Faîtes vous partie de la crème de la crème qui peut réflechir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Métrocross est fait pour vous.
U.S. GOLD
All American Software
U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L.-B.P.3-
Zac de Mousquette – 06740
Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/
CBM 64/128
CASSETTE
DISQUE
SPECTRUM 48K
CASSETTE
SPECTRUM + 3
DISQUE
AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE